차세대

게이머가 선택한 차세대 종합보험

게임챔프

1996 10

스퀘어 공개 「FF VII」 비공정/신캐릭터 너무 멋지다!

동경게임쇼에서 공개한 쇼킹 대작 벌써부터 흥분된다!!

★캡콤, X맨과 스파 짬뽕시킨 게임 「X맨 VS 스트리트파이터」 제작
★버파3 전캐릭터 기술 대공개
★「스파3」/「철권3」/「버파3」 대예고
★「바이오하자드2」 인기 예고
★코나미 PS용 「메탈기어」로 정상 되찾는다
★코에이, 삼국지 시리즈를 차세대기에 투하
★SS용 버파키즈 「콤보쯔꾸르」 대공개

● 집중공략
ARC/킹오파96
SS/알버트 오딧세이 외전
PS/각명관, 오버블러드, 토발 No.1

★챔프이벤트
IBM PC용 투신전 발매기념
「삼성새턴」 타기 이벤트 PART II
빅찬스! 챔프점수 막판뒤집기 2차전

5,500원

ISSN 1227-7177

SAMSUNG 삼성전자

문의처: 하이콤 (주)하이콤 삼성게임프라자 사업부 (02)795-5765

삼성 게임프라자 취급품목 안내!

1. 가정용게임기 전기종
2. 가정용 게임기 전기종 롬팩
3. 차세대 게임기
4. PC게임 S/W(CD, FD)
5. 각종 게임 주변기기

지점	전화
대전중촌점	(042)257-9060
포항두호점	(0562)49-1018
부산반송점	(051)531-2905
부산연산점	(051)866-8617
창원반송점	(0551)84-4971 (현대건설상가 111호)
부산수정점	(051)441-7398
경남창원점	(0551)67-0868 삼동그랜드상가2층
부산대연점	(051)628-2324
대구복현 산격점	(053)953-2805
경남김해점	(0525)37-5879
경북점촌점	(0581)53-8944
경북포항점	(0562)42-8926 (포항6거리일)
진주상대점	(0591)52-5519
경북경주점	(0561)774-5434
인천계산점	(032)551-9282
경기수원역점	(0331)256-0463
춘천점	(0361)51-4548
충주점	(0441)854-1656
대전월평점	(042)529-7303
충남서산점	(0455)666-0960
전북부안점	(0683)81-2962
광주운암점	(062)524-5708
제주서귀포점	(064)32-0740
경남삼천포점	(0593)32-6595
진주점	(0591)745-7213
경기산본점	(0343)94-6758
경기김포점	(0341)84-5949
속초점	(0392)31-4646
청주점	(0431)233-3725
대전둔산점	(042)483-4962
청주용암점	(0431)293-2526
전남여수점	(0662)653-7947 (고려쇼핑파크 4층)
군산점	(0654)61-3065
신제주점	(064)44-6988
경북김천점	(0547)32-6439
대구시지·경산점	(053)792-3697~8
금곡점	(0346)592-2087~8 상용상가 1층 25호
원주점	(0371)43-5592
대전법동점	(042)628-0789
충남서천점	(0459)953-7697
대전정림점	(042)585-0275
충북제천점	(0443)48-4088 47-6088
전북이리점	(0653)855-6679
전주효자동점	(0652)224-4959
전남순천점	(0661)53-7885
구제주점	(064)24-2566
대구지산·범물	(053)781-2788~9

CD-ROM VERSION

멀티미디어의 삼성전자

망량전기

MADARA (마다라)

대금강륜편

숙명을 짊어진 전사의 모습은

전설의 일부가 된다

- 장르: 어드벤쳐
- 가격: 39,600원(VAT포함)
- 구성: CD 1장

- 시스템 요구사항
  - 386DX이상의 프로세서
  - MS-DOS 5.0이상
  - 기본 메모리: 580Kbyte이상, EMS 메모리: 4Mbyte이상
  - CD-ROM 드라이브
  - 10MB이상 사용 가능한 하드 디스크
  - 마우스 필수
  - 사운드 블러스타 호환 카드 권장
  - VGA카드

- 만화의 오리지날 시나리오를 전개 내용으로 사용
- 원작을 바탕으로한 화려한 그래픽
- 소프트하우스 공화당이 최상의 제작진을 투입하여 제작한 작품
- AVG특유의 치밀한 전개
- RPG특성을 최대한 살린 개성적인 캐릭터
- 박력만점의 전투장면

▶ 삼성C&C프라자에 오시면
소프트웨어 및 컴퓨터 관련제품 일체를 구입하실 수 있습니다.

개발원

판매원

인포미디어

Smart & Soft

SAMSUNG

삼성전자

감동의 시작

고객의 사랑, 감동으로 보답하겠습니다.

도약 2005

LEAP

2015년 브레인 시티 - 용병들의 전투가 시작된다.

초저가 3만원대 출시

모델명:GDT-GA411

권장소비자가:₩39,000

BATTLE Blues

배 · 틀 · 블 · 루 · 스

2011년, 국가 이기주의를 막아 세계의 평화를
유지하려 노력하던 ANA(전국가연합)가
붕괴하고, 세계는 걷잡을 수 없는
소용돌이 속으로 빠져들게 된다.
각 국가는 자치방어, 혹은 세계 정벌의
목적 아래, 각자의 무력을 키우기 시작했고,
이에 대항하기 위해 도시국가의 책임자들은
용병을 고용하기 시작한다.
강력한 무력침공에 대항하여 도시국가를
지키는 용병들의 이야기,
그 처절한 투쟁이 〈배틀 블루스〉에서 펼쳐진다.
장르 : 전략 시뮬레이션 (제작사 : 신즈데코)
-7월 출시예정

■이 게임은 LG전자와 신즈데코가 국내 최초로 공동 개발한 3DO타이틀 입니다.

▶ **GDO-203**

권장소비자가: ₩ 299,000

GoldStar 3DO

얼라이버 II

■ LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.

LG전자

감동의 시작

객의 사랑, 감동으로 보답하겠습니다.

도약 2005

LEAP

아마게돈

기다려라, 이드- 오혜성이 간다!

ARMAGEDDON

영화의 주제가 4곡과 600여 장면 삽입

초저가 3만원대 출시

모델명:GDT-GA401

권장소비자가:₩39,000

▶ GDO-203

권장소비자가: ₩ 299,000

지구 공습을 능가하는 3차원 슈팅게임

평화의 별, 안드로메다가 외계인 '이드'의 침략을 받는다.
그 침략을 막기 위해 안드로메다인들은 최첨예 전투기 '델타혼' 호를 개발한다.
하지만 그것을 조종할 사람은 오직 지구인인 오혜성-
지구로부터 그를 데려와 '이드'를 물리치는 실감나는 액션이 우주를 배경으로 펼쳐진다.
장르 : 슈팅 (제작사: LG 소프트웨어)
-7월 출시예정

GoldStar 3DO

얼라이브 II

■ LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.

LG전자

■이 게임은 LG전자와 LG소프트웨어가 국내 최초로 공동 개발한 3DO 타이틀 입니다.

Business is WAR

STRATEGY

CAPITALISM SIMULATION

캐피탈리즘

경영전략 시뮬레이션

자막 완전 한글화

한글판

PC CD-Rom

INTERACTIVE MAGIC

DOOSAN

두산동아

두 산 동 아 C D - R O M 게 임

게임을 하며 MBA를 따고 경영 전략을 배운다.

이 사이버 스페이스 안에서라면 당신은 그룹 총수가 되어 재계를 누빈다. 6개가 넘는 각 분야별 업체를 경영하며 당신은 당신만의 경영 스타일을 창조한다. 경영의 ABC도 모르는 초보자로 들어와 연습 모드부터 시작하여 본 게임을 충분히 즐기다 보면 자연스레 경영자 자질을 습득해 어느새 재계의 황제로 등극해 있는 자신을 발견한다.

창업을 꿈꾸어 본 적이 있습니까?

비즈니스 세계에서의 눈부신 성공을 꿈꾸어 보았습니까? Interactive Magic사의 비즈니스 전략 게임인 Capitalism은 당신의 이 꿈을 현실화해 줍니다.음료수 시장에도 뛰어들고 백화점도 세웁니다. 시장을 제패하기 위해 전략과 전술을 짜냅니다. 경쟁자를 잘 살펴야 합니다. 그들은 당신의 기업을 인수할 수도 있기 때문입니다.주가를 보호하고 일정한 수익률을 유지하는 등 그들을 항상 견제해야 합니다. 경쟁사의 공격으로 전쟁이 시작되었다면 당신은 회사를 살려야 합니다. 다양한 시나리오 중 선택한 상황 안에서 적으로부터 회사를 구해내다 보면 당신은 실제적인 경영 전략의 비법을 습득하게 됩니다. 당신은 경영에 관한 날카로운 마인드의 소유자

- 자막 완전 한글화, 음성 한국어 더빙. 더욱 쓰기 쉬워졌습니다.
- 초보자부터 경영 전략가까지, 모든 수준의 플레이어를 고려했습니다.
- 현금 흐름(Cash Flow), 대차대조표(Balance Sheets), 연구 개발비(R&D Spending), 금융 시장(Financial Market) 등 실제 경영 지표를 보여주는 명실상부한 경영 시뮬레이션 게임입니다.

- IBM PC 호환 386 이상
- MS - DOS 5.0 이상 또는 윈도우즈 95
- 4 M이상의 메인 메모리(8M 이상 권장)
- vesa 호환 그래픽 카드
- CD-ROM 드라이브
- 사운드 블래스터 호환 사운드 카드

구입문의처

■ **총판 드림아츠엔터테인먼트 02-706-8231/2**

■ 전국매장
- 세진컴퓨터랜드 02-418-0188
- 소프트타운 02-581-7800
- 멀티그램 02-518-2114
- 아프로만 02-704-4277
- 삼성 C&C 프라자 02-259-2875
- 엘지소프트프라자 02-713-5011

■ 서울
- 멀트인씨디 02-715-8158
- 소프트타운 멀티점 02-704-0065
- 시스텍 02-3272-0837/8
- 씨디피아 02-704-0161
- 아리수미디어 02-719-7585
- 제이티시스템 02-704-5977
- 내외반도체 02-590-8439
- 대한멀티미디어 02-719-0640
- 동서게임채널 02-3272-4998
- 명제 02-574-4144
- 비앤티 02-719-1445
- 서강미디어 02-717-4891
- 소프넷트 02-707-0507
- 멀티씨티 02-518-2114
- 큐미디어 02-717-7081
- 한국S/W정보통신 02-711-2700
- 한컴서비스 02-717-6056
- 로사전자 02-718-6077
- 생동컴퓨터 02-588-1566
- 성진CD타이틀 02-715-5860
- 송이정보 02-706-6684
- 영컴 02-442-7240
- 타이틀명가 02-711-2727
- 이디알통신판매 02-705-0823
- 하드 앤 소프트 02-598-1070
- C마트 02-704-0065
- SBK 02-3600-114

■ 경기
- 경인멀티미디어 032-654-0057
- 뉴미디어컴퓨터 032-513-6210
- 엘지컴퓨터월드 0331-254-2580
- 미디어랜드 032-462-4425
- 안산대동서적 0345-406-6666

■ 부산
- 예일미디어파크 051-633-4242

■ 대구
- 멀티한마당 053-423-8392

■ 대전
- 샘틀클럽 042-862-3336

■ 광주
- 그린미디어 062-224-7575

■ 전북
- 피씨마트 0652-88-6563

미디어파크

미디어파크는 두산동아 직영점입니다.
제품구입처:용산전자랜드신관318호
Tel:3272-2122-3

게임챔프

게이머의 평생 동반자『게임챔프』

CONTENTS

October 1996.10 Vol.47

GAME INDEX

IBM PC 게임파워 INDEX

발행 겸 편집인/서인석
편집주간/조 선
챔프 취재팀
팀장/송동석
김동욱, 손영국, 이성회, 박지연
객원기자/김범진, 성윤규, 정덕진
통신원/정봉진(일본), 최영철(미국), 이상미(프랑스)
챔프 기획팀
팀장/이상업
류구연, 최일권, 김대영
챔프 미술팀
팀장/이동백
권연이, 신성아
일러스트/정종석
영업팀
팀장/최중연
손용덕, 김성만
관리팀
이미자, 박영미
광고팀
팀장/이상현
문정필, 변소현, 김 훈, 신현성
광고미술/김대연 대리
발행/(주)제우미디어
우 140-133
서울시 용산구 청파동3가 29-16 우인빌딩 2층
광고, 영업, 정기구독/702-3211/2
팩스/707-1450
인쇄/(주)학원 프린테크
제본/안양제본, 대원실업
출력/베스트 출력센터
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
가격 5,500원
1년 정기구독료/60,500원
본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

취재 702-3213/4
미술 702-3282

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고, 아래 약도를 참조해 주세요.

구 게임챔프 / 게임챔프 (우인빌딩 2층) / 숙대 / 남영역

독자의 수준이 높다

GAMER POWER

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
- 서울은행 22108-2677906
- 국민은행 822-01-0154-610
- 농 협 033-01-168077
- 외환은행 105-22-00360-9
- 제일은행 325-20-262008

예금주 : (주) 제우미디어

MAGIC
The Gathering®

마법의 세계로 간다!

매직 카드식 RPG게임
매직 더 개더링 한국 상륙!

미국, 일본, 대만 등 세계 각국에서
TRPG와는 다른 새로운 방식의
테이블 카드게임으로 선풍적인
인기를 끌고있는 '매직 더 개더링'이
우리나라에 상륙했다.
기존의 TRPG보다 한 레벨 위라고
부르는 매직카드 게임은 한 번
빠져들면 다시는 헤어나지 못하는
강력한 마력을 가졌는데
그 힘의 원천은 수 천종의 카드를 사용,
무한한 전략을 구사할 수있는 다양함에 있다.
이제, 나만의 마법으로 새로운 세계,
상상의 세계로 간다.

Wizards OF THE COAST

매직의 세계는 Dominia라는 판타지 세계에서 벌어지는 마법사들 사이의 전쟁을 모티브로 한 대전형 카드게임입니다. 운보다는 치밀한 계획, 신출귀몰한 전략구사에 따라 승패가 판가름나는 고도의 지적게임이며 1,600여종의 카드 중 일부를 전략에 따라 조합해가면서 상대와 대전하는 두뇌 전쟁게임입니다. 매년 400여종의 독특한 특징을 가진 추가 카드 시리즈를 발표하고 있어 질리지 않고 지속적으로 즐길 수 있습니다. 카드는 한정판으로 만들어 희귀카드 등이 존재해 수집성이 강하고 오래되어 절판된 카드일수록 가치가 있습니다. 현재, 국내에서는 HITEL RPG동호회, KAIST, 서울대 등을 중심으로 폭발적 인기를 얻고 있으며 국내에 입상자들에게는 매년 미국에서 열리는 월드 챔피언쉽 및 각 대회를 대회 등 각종 세미대회 참가자의 투어 및 체류비를 전액이 지원합니다.

MAGIC THE GATHERING PRO TOUR

매직클럽이란?

MAGIC CLUB
Magic & Fantastic Card!

매직RPG게임을 위한 전용 공간으로 현재 많은 회원들이 이용하고 있습니다.
매직 관련 상품, 서적, 다이스, 카운트, 덱 프로텍트 및 다양한 종류의 게임 카드도 구입할 수 있습니다.
게임은 매뉴얼을 읽어서 이해하는것보다 한 번 보고 게임을 하면 훨씬 쉽고 빨리 배우게 됩니다.
매직클럽에서 많은 정보와 다양한 게임의 진수를 배우고 즐기세요.
게임 문의는Tel:3472-8297(방배구클)이고 메일은 하이텔, 천리안, 나우누리 uld입니다.

초보자 설명회

- 서울 : 매주 토요일 오후 2:00 매직클럽 신촌점(02-323-8297)
- 부산 : 9. 8(일) 오후 2:00 / 9. 22(일) 오후 2:00 매직클럽 부산점(02-323-8297)
- 대구 : 9. 21(토) 오후 2:00 가톨릭 문화회관 (053-476-6212)
- 인천 : 9. 14(토) 오후 2:00 가톨릭 문화회관 (032-765-6972)
- 광주 : 9. 15(일) 오후 2:00 가톨릭 문화회관 (062-227-7126)
- 대전 : 9. 15(일) 오후 2:00 가톨릭 문화회관 (042-257-0190)
- 울산 : 9. 7(토) 오후 2:00 카비시(울산대 앞 돈키호테 3층) (0522-49-5292)
- 제주 : 9. 14(토) 오후 2:00 / 9. 21(일) 오후 2:00 매직클럽 제주점(064-43-8297)

※ 설명회에 참가하실분은 미리 전화신청(02-323-8297)을 하시기 바랍니다.

공인 매직 토너먼트 개최

- 신촌점: 9. 8(Type Ⅱ) / 9. 15(부스터 드래프트) / 9. 22(Type Ⅱ) / 9. 29(부스터 드래프트)
- 방배점: 9. 8(실덱) / 9. 15(부스터 드래프트) / 9. 22(Type Ⅱ) / 9. 29(Type Ⅱ)

게임문의 (동호회)

- 하이텔 : Go RPG
- 나우누리 : Go SGAME
- 천리안 : Go SWORD
- 통신판매 : 02-604-1947
- 고객 서비스 코너 : 3448-2147~9

신촌점 (현창역 3번출구) Tel: 323-8297

방배점 (방배역 3번출구) Tel: 3472-8298

부산점 21세기빌딩 2층

제주점 Tel: 43-8

대리점 및 취급점 모집
문의 : 3448-2147~9

무인도이야기

서바이벌라이프 시뮬레이션!

꿈과 희망의 다우PC게임 컬렉션

기적적으로 생존한 당신은 무인도에서 탈출할 수 있을까?
어드벤쳐와 RPG의 요소가 담긴 본격 서바이벌 시뮬레이션 게임 탄생!

서기 199X년, 주인공은 국제환경포럼의 초청으로 해외로 출발하기 위해 비행기에 탑승하게 된다. 그러나 갑자기 비상벨이 울리고 기적적으로 생존한 주인공은 해상을 표류하는 서바이버가 되어 결국 무인도에 도착하게 된다. 그 후 망연자실해 있는 주인공 앞에 5명의 생존자가 나타나는데...

서바이벌 라이프의 리더는 바로 당신이다!

당신은 5명의 동료들과 협력하여 탈출에 필요한 아이템을 작성, 발견한다. 물론 250 여가지의 아이템을 동료들이 제대로 활용할 수 있도록 성장시켜야만 한다.

리더의 상황판단으로 변화되는 엔딩!

당신은 섬내에 산재되어 있는 서바이벌 아이템과 그에 관한 힌트를 가지고 정확하게 상황판단을 하여 동료들을 지켜야만 한다. 악몽의 연속인 이 무인도로부터 동료들과 함께 탈출하는 것이 최고의 엔딩이다.

사용환경

- 권장기종 : 486PC 또는 상위기종
- 미 디 어 : 플로피디스크
- OS: MS-DOS5.0 이상
- 사 운 드 : 사운드블래스터 100%호환카드
- 마우스필수

KSS

총판매원
BEST 으뜸
서울특별시 용산구 한강로3가 2-23
나 진 상 가 15동 1층 109호
TEL: 703-1564

DaOU (주)다우기술
서울시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩
TEL: 3450-4500(대표) FAX: 552-0986

- H/W 문의 및 A/S (032) 653-9471
- S/W 문의 및 A/S (02) 3450-4710
- 소비자 상담: 클로버서비스 080-022-3883
  하이텔 천리안 "GO DAOU"

夜야 話화

선배 지금부터 이지역은 제가 접수하겠습니다 ......

김두한

30년대 서울종로의 밤거리
58인의 주먹 그리고 음모
이제 당신이 믿을건 전략과 주먹뿐

. 누구도 결과를 예측할수 없는 멀티시나리오.
. 워크스테이션의 화려한 그래픽 .
. 대전게임을 능가하는 16000프레임의 애니메이션.
. 다양한 전략요소의 조화.

◆이제당신을 전략게임의 치밀함과 액션게임의 호쾌함에 초대합니다.

1P PLAYER
2P PLAYER
MAIN MENU

夜 話
LOAD GAME
SAVE GAME
OPTION
EXIT

권장사양

1. 장 르 : 전략 액션
2. 기 종 : 486DX 이상
3. 메모리 : RAM 8M 이상
4. 사운드 : MIDI, ADLIB, SOUNDBLASTER
5. 그래픽 : 640모드
6. CD-ROM : 2배속 이상

그래픽 제작환경

H/W : INDIGO HIGH IMPACT2
INDY STUDIO
S/W : POWER ANIMATOR
3D PAINTER
COMPOSER

FC
제 조 원
☎ 248-4713

SiliconGraphics

멀티시티
발 매 원
☎ 510-7540

CD-ROM GAME

롤리팝

LOLLYPOP

도깨비를 따돌리면
적의 보스가 기다리고...
숲을 지나면 지하공장이 나타난다.
신발, 사탕, 폭탄, 거울 등
15개 아이템을 적절히 활용,
주어진 위험을 헤쳐나가자!

사용환경

- MS-DOS® 5.0이상
  Windows® 95 지원
- 486 DX2-66 이상
- 8MB RAM 이상
- SVGA 그래픽 카드
- 2배속 CD-ROM 드라이브 이상
- 사운드 블라스터 호환 사운드 카드
- 키보드

권장소비자가격

30,000원

Rainbow Arts
FUNSOFT

판매
영컴
YOUNG COM (02)442-7240

공급
HIC INFOCOMM
한겨레정보통신
서울특별시 서초구 서초동 1306-8 대동빌딩 7층
TEL 3452-7234 FAX 3452-7239

SUPER COMBOY · SUPER ALADDINBOY · DUO · IBM-PC · 3DO

게임유통 新 시스템으로 게

그동안 저희 게임유통을 물심양면 성원해 주신
여러 업주님과그리고 게임을 사랑하는 유저 여러분께
심심한 감사의 뜻을 보냅니다.
저희 게임유통은 '96년을 새로이 거듭나는 해로 삼고
다시한번 도약하는 계기로 삼고자 합니다.
새로이 사업 시스템도 과감히 도입했고 일신하는 자세로
거듭나고자 하오니 많은 성원을 부탁 드립니다.
감사합니다. 게임유통 임 직원 일동

게임기 ☆ 팩도매

현대 게임마트

게임유통 용산본점

게임유통:716-6301~2,706-3070 FAX:3272-5505

NEO·GEO 전문점
화이트 소프트랜드 702-7091 719-7156

게임마당
711-8865

게임비젼:719-5345
게임센스:702-3247
토탈게임:706-4133
코바게임:718-1520~1
소프트유통:711-7866

아이큐게임:716-0577
스타게임:3272-4502

구좌번호(예금주:서원철)
- 국민: 015-24-0311-360
- 중소기업:284-13-0041-001
- 조흥:315-04-370918
- 농협:011-12-052163
- 신탁:36307-1790908

점포	TEL
둔촌APT	487-0115
코바게임	718-1520
게임마스타 (용산 오픈점)	701-6506~7
채널 (용산 오픈점)	704-7615
게임박사	702-4268
연희점	337-2369
용인점	(0335)37-0858
명일점	477-1165
청주점	(0431)69-0615
안산게임마트	(0345)419-3210
상계점	935-3233
청주게임유통	55-7624/57-3580
청주점	(0431)65-3587
게임챔프(가락점)	417-6411
화인게임	(0522)60-2420
월계점	941-5395
정릉점	911-4057
안양점	(0343)44-7036
울산점	(0522)65-9703 69-9437
구리점	(0346)553-1193
수원점	(0331)251-5311
I·Q	716-0577~8
장안동	247-7747
이리점	(0653)842-6558
대구성당점	(053)628-9482
용산점	3272-4502~3
광명점	683-2059
간석점	(032)432-7089
가평점	82-9386/9486
능곡점	(0344)971-2727
서대문점	(0331)47-5831
삼성점	547-9400
둔천점	487-0115
오시오게임	913-0801
간석점	421-2332
제천점	(0443)46-4945
수원점	(0331)43-3679
분당점	(0342)712-2972
당산점	632-4217
종로점	743-4586
원당점	(0331)64-1472
분당점	(0342)702-2892
군산점	(0654)465-4064
천호점	477-1165
부평점	(032)547-8431
용산점	706-4133~4
충북진천점	(0434)33-1333, 0505
청주점	(0431)55-2168
망원동	337-7346
구미점	(0546)51-0610 51-0619 51-0682
금촌점	942-4779
안산2호점	(0345)418-6651
불광점	386-8657
가락점	411-6411
상계점	
네오지오총판	702-7091, 719-7156
울산점	(0522)44-0604
망우점	492-3804
춘천학생백화점	(0361)52-3536
상주점	(0582)535-7106

·PC-FX· SATURN·32X·PLAY STATION·JAGUAR·NEO GEO

신나는 게임유통 용산점

CD게임방 체인점 모집

☎718-8895~6

안내말씀

역사와 전통을 상징으로 성실하게 성장한 게임유통사에서는 21세기를 주도 할수 있는 CD-게임방전문 업체를 새로이 개발하여 체인점을 모집하고 있습니다.획기적인 혁명을 일으킬 CD-게임방 사업에 많은 관심과 성원 바랍니다.

지역총판 영업부모집

21세기를 주도하실분 지역에서 활발한 활동과 매장설치 가능한 분

본사:718-8895~6
공장:704-6061~2 (A/S실)
FAX:3272-5505

CD게임방의 전망

- 중앙집중 관리시스템 (인건비 최소화 1명 운영비법)
- 게임방에서 차세대 게임기기 CD동시판매 가능
- 재투자가 거의 없다
- 부가 가치가 높다

CD게임방 특전

- 철저한 A/S시스템 지원
- 시력보호 장치 지원
- 신속한 CD지급
- 오픈광고, 책자지원

전국 현대 게임마트 체인점 모집

자! 이제 게임유통에서 지원해 드립니다.

①간판 무상지원
②광고 및 판촉물 지원
③영업지도
④신속한 상품정보(주1회 정기)

일요일도 영업(상담)합니다
항시 주차가능(30분 무료 일·공휴일 전일 무료)

대전법동점	울산온산프라자	신림점	원주점	분당야탑점
TEL (042)632-2165	축오픈 화인게임 TEL (0522)37-3735	TEL 866-8363	TEL (0371)43-7204	TEL 706-9930

용산점	방학동점	마이크로월드	장위점	포천점	경기광주점	암사점	제물포점	진해점	능곡게임랜드
TEL 719-5345~6	TEL 582-4262 583-2153	TEL 496-9217	TEL 942-8802	TEL (0357)32-8827	TEL (0347)65-3014	TEL 428-5519	TEL 884-1379	TEL (0553)43-8838	TEL (0344)965-3618

용산점	난곡점	광명점	전주점	장안점	수원점	길동점	신림점	경북청도점	게임매직랜드
TEL 702-3247	TEL 851-2047	TEL 612-6688	TEL (0652)242-7229	TEL 245-9681	TEL (0331)45-3639	TEL 474-6157	TEL 855-1714	TEL (0542)73-4909	TEL 918-1812

광주점	미아점	수원점	은평점	안산점	구미점	포천점	송파점	수원점	도레미
TEL (062)266-9081	TEL 986-5601	TEL (0331)45-7173	TEL 304-0383	TEL (0345)402-5938	TEL (0546)457-1637	TEL (0357)541-2053	TEL 473-1851	TEL (0331)33-0728	TEL (0572)32-2101

게임랜드	서귀포점	성남점	목동점	수원점	의정부점	포항점	인천점	쌍문점	수원점
TEL 855-1714	TEL (064)33-7040	TEL (0342)733-5842	645-2220 643-8989	TEL 293-6241	TEL (0351)42-5271	TEL (0562)72-6286	TEL (032)583-3188	TEL 997-0728	TEL (0331)214-6663

창동점	중계점	대전둔산점	상계점	부천점	분당점	수원점	신현점	일산점	현대게임프라자
TEL 992-3992	TEL 977-6487	TEL (042)529-6550~1	TEL 938-2708	TEL (032)611-7397	TEL (0342)711-2077	TEL (0331)221-5470	TEL (032)583-3582	TEL (0344)914-8368	TEL 407-8866

탄생

슈퍼콤 X-PLUS 알파

야!
재미있는 내장게임에
152가지 팩이 하나 더!

이제
152게임으로
승부한다.

◆재미있는 내장게임+152게임 한글 팩
=~~154,000~~원 ^ 111,200원(250대 한정판매)
◆유·무선 조정방식
◆디자인 부문 대통령상 수상작품
◆완벽한 사후관리(무료수리)

가까운 완구,
문구점에서 구하세요
가까운 곳에 취급점이 없으면
전화로 주문하세요.

체인점 모집
도·소매업자 상담환영

제조원:두레엔터프라이즈 판매원:광주게임천국(062)944-6321

탄생 슈퍼콤X-pro	탄생 슈퍼콤X-2002	자매품 슈퍼콤X-plus Ⅱ
패드 분리형으로 탄생 152게임 한글팩 부품 국산화로 고장율 낮춤	패드 분리형으로 탄생 부품 국산화로 고장율 낮춤	64게임내장형 유 무선 조정방식 채용

가격을 파괴합니다!

문의전화 (032)518-2331~2/ 1491

체인점 모집!

판매가격

상품	가격	상품	가격
새턴(중고)	170,000원	버철건	23,000원
P·S(중고)	170,000원	차세대스틱	25,000원
얼라이브(중고)	65,000원	S·F·알팩	9,000원
네오지오(중고)	75,000원	차세대중고CD	20,000원
슈퍼컴보이(중고)	70,000원	M·C팩	10,000~25,000원
슈퍼알라딘(중고)	35,000원	핸디겜보이(신품)	100,000원
미니컴보이(신품)	47,000원	각종주변기기	가격파괴
듀오(중고)	40,000원	P·C게임	30%할인

통신판매(전국24시간 배달)

보상교환 고가매입

①전화문의
②온라인입금
③물건배달

농 협:130017-56-022055
우체국:103911-0090304
예금주:전만춘
인천광역시 북구 부평3동 274-48

본 점
현대 백화점
←인천 ■ 요술궁전 서울→
백운역 전철1호선 타시고 백운하차 부평역
(032)518-1491

포항직영점
장성동 ABC볼링장
동부 국교 ■ 요술궁전 대림 APT
복합매장(도·소매)
(0562)46-3884

호남지사
평화맨션
요술궁전
←북구청 말바우시장→
(062)269-3203

강원지사
제천 ■ 요술궁전
62번종점
(0371)762-2808

분당지사
요술궁전 현대 APT
정도 APT 임광APT 우성 APT
(0342)707-4643

부산지사
요술궁전 한전 사상역→
굴다리
←구포방면 북부경찰서↓ 덕포→
(051)305-0016

부산2호점
요술궁전 한전 사상역→
굴다리
←구포방면 북부경찰서↓ 덕포→
(051)819-8282

서울1호점
←74번종점 70번종점→
왕김밥
요술궁전 명지대학 모래내 ↓방향
(02)375-0623

서울2호점
↑태능
종암경찰서
요술궁전 ■ (복합매장)
(02)912-5939

서울3호점
없는 것 없이 모두 준비했습니다. 전화주시면 친절히 안내해 드립니다.
(02)887-6792

서울4호점
서부경찰서
역촌오거리 신사오거리
서부시장 ■ 요술궁전
(02)388-9404

인천1호점
연수동
재래시장 ■ 요술궁전 (삼미쇼핑)
법원
(032)428-1791

인천2호점
APT 관교국교
요술궁전 동양장 사거리
(032)423-2768

인천3호점
2번 버스 종점
(032)549-0761

인천4호점
유원APT
고속 터미널 요술궁전 경인 고속도로
(032)882-1274

익산점
보배소주
동아리 공단
삼호APT 동중학교
■ 요술궁전 동남고등학교
(0653)843-4230

양산점
←언양 ↑보건소
동남은행 반도레포츠 제일상호신용금고
농협 북부 지소 요술궁전 태백 약국 맨스타 →부산
(0523)389-0550

포항1호점
신규오픈!
(0562)75-6423

칠곡점
신규오픈!
(053)322-7168

수원1호점
선경2차A상가내 802호 ■ 오산↑
←아주대 선경1차 APT 남문→
동수원호텔 동수원사거리 ↓서울
(0331)213-9169

군산점
주공2단지
이동 동신 ■ 나운점 K·B·S
복합매장오픈
(0654)465-3517

부평점
신규오픈!
(032)519-1830

오산점
↑고속도로
■ 요술궁전
↓수원 오산전화국
(0339)73-7323

마감특보

격투 게임 사상 최초로 버철 게이머와 대전!

듀얼 히어로즈 DUAL HEROES

속속 닌텐도64용 신 타이틀을 발표하고 있는 허드슨으로부터 또 다시 매력적인 신작이 발표되었다. 그 주목 타이틀은 신감각 오리지널 격투 액션『듀얼 히어로즈』이다. 일러스트레이터 겸 특수 촬영 영화 감독 '아메미야 케이타'가 창조해 낸 초강력 캐릭터의 격투 게임을 개발 툴 상의 화면을 보면서 이 게임의 매력을 느껴보자.

장 르	격투 액션
제작사	허드슨
발매일	97년 봄 이후
가 격	미정

베일에 싸인 의문의 격투 스타일

갑자기 발표된『듀얼 히어로즈』이지만 개발은 막 시작된 듯하다. 정보도 비밀의 베일에 싸여 있고 격투 액션이라는 것 이외에 등장 캐릭터나 시스템 등은 일체 불명이다. 화면만으로 알 수 있는 것은 캐릭터가 폴리곤에 의해 3D로 표현되고 있다는 것 정도이다. 사진에서는 정지되어 있지만 지금이라도 막 움직일 듯한 약동감이 보는 이들에게 전해지고 있다. 게다가 압도적인 그래픽의 아름다움이 거기에 박차를 가하고 있어 상당히 멋져 보인다. 아마 반드시 3D스틱을 사용해야만 리얼한 움직임을 체험할 수 있을 듯하다.

차세대 격투 게임의 진수가 드디어 등장한다. 히어로들끼리 사력을 다해 기술 경합을 벌인다

아름다운 격투 추구

히어로의 움직임의 기본은 '부드럽고 멋진 포즈'이다. 하나하나의 동작을 멋지게 연출하고 있다. 지금까지의 격투 게임에서는 불충분했던 시각적인 연출에 주목하고 있는 것이 눈에 띈다. 보여주는 것에 중점을 두고 연출되는 아름다운 격투가 이 게임의 즐거움인 듯하다.

어쨌든 이 게임에서 주목할 만한 것은 캐릭터의 리얼한 움직임이다. 많은 수의 폴리곤을 사용한 화려한 액션은 인간다운 움직임 그 자체이다. 히어로들때문에 협소해 보이는 무대는 예술품이라고해도 좋을 듯하다. 그들이 어떤 싸움을 보여줄지 비상한 관심이 모아지고 있다.

치밀하게 계산된 액션, 연출의 묘미가 여기에 있다

연무에서는 캐릭터의 부드러운 움직임에 주목

입체적인 표현. 모든 각도에서 젠(ZEN)을 보여준다

캐릭터 공개

가이(GAI)

게임에 등장하는 초 강력 히어로들. 그 중 하나가 가이(GAI)이다. 붉은 코스튬을 입고 있는 그의 모습은 상당히 정의감 넘치는 모습이다. 그의 능력이나 필살기 등의 상세한 것에 관해서는 아직 확정되지 않았다. 그러나 등 뒤에 날개같은 것이 있는 것을 보면 뭔가 흥미로운 모션을 보여줄 것 같다.

젠(ZEN)

푸른색으로 둘러싸여 있는 이 캐릭터의 이름은 젠(ZEN)이다. 가이 못지 않은 멋진 모습을 하고 있지만 이미지는 대조적이다. 스타일도 가이와 비교하면 날카로운 인상을 풍긴다. 특히 팔에 감겨 있는 날카로운 지느러미같은 것은 웬지 전투에서 살아 움직일 것 같다. 물론 이 2인의 캐릭터 이외에도 많은 히어로가 등장할 예정이다.

듀얼 히어로즈의 4대 특징

- ROUND 1 - 진 캐릭터 연출
- ROUND 2 - 수수께끼의 시스템「버철 게이머」
- ROUND 3 - 리얼한 움직임의「모션 캡처」
- ROUND 4 - 상상을 초월한 배틀 스테이지

플레이어의 진짜 적이 되는 것은「버철 게이머」(가이와 젠과 같은 배틀 캐릭터를 조작하는 별종의 캐릭터)들이다. 같은 가이라도 버철 게이머가 다르면 전투방식도 바뀐다

챔프뉴스

국내

모션 캡처 이용한 3D 격투액션 게임 국내 제작

국내에서는 최초로 모션 캡처를 이용한 3D격투 액션 게임을 개발 중인 것이 최근 밝혀졌다. 「이오리스」라는 제작사에서 개발하는 이 게임은 버철 파이터 시리즈와 같이 폴리곤을 사용한 격투 액션 게임으로 발매는 올 하반기로 예정되어 있다.

특히 이 게임은 철권 시리즈에서 채용됐던 모션 캡처 기술을 사용해 가상의 황당한 기술을 연출하는 것이 아니라 인간적이고 현실적인 기술을 보여주게 되는 것이다. 이오리스는 국내에 몇 안되는 모션 캡처보유 메이커이다. 그 이외에도 인디고500 등 최첨단 장비를 보유하고 있다. 한편 이오리스는 게임 개발에 관한 열정을 가지고 있는 인력을 모집 중인데 모집 부문은 기획 · 영업 · 프로그래밍 · 그래픽 · H/W 등이다.

■문의처 : 이오리스(02-511-9740)

삼성전자, 테크노 컴플렉스 입주할 게임개발사 선정 중

지난 5월 고려대학교에 완공된 산학연 협동 연구 단지인 「테크노 컴플렉스」에 입주할 중소 게임 개발사들을 삼성전자에서 선정 중인 것으로 알려졌다.

고대에 설립된 「테크노 컴플렉스」는 대학과 관련 기업이 공동 투자해 각각 독자적인 연구는 물론 각 주체가 보유한 시설과 인력의 공동 활용, 기술 정보의 상호 교환 및 특유의 기능을 조화시켜 협동 연구를 수행함으로써 연구 개발의 효율성 증대를 위해 설립된 것이다.

삼성전자는 고려대학교와 이미 참여 약정을 체결하고 연구 기관을 설치하게 되었으며 이에 따라 PC게임 개발 업체인 '단비 시스템' 등이 입주를 준비 중에 있다.

소프트뱅크, 슈바르츠 쉴드EX 한글화 출시

소프트뱅크가 일본 3대 전략 시뮬레이션 중의 하나인 『슈바르츠 쉴드EX』를 한글화하여 출시했다. 『슈바르츠 쉴드EX』는 파워돌 시리즈를 제작한 코가도의 시나리오 시뮬레이션 게임으로 NEC 98기종으로 출시된 게임이다. 『슈바르츠 쉴드EX』는 전체적으로 은하영웅전설과 비슷하나 게임 방식은 삼국지와 비슷하다. 특히 이 게임의 특징은 전투 모드로 함대전, 성계전, 요새전 등 다양한 전문 모드를 즐길 수 있다는 점이다.『슈바르츠 쉴드EX』는 CD로 출시되었으며 가격은 44,000원이다.

■문의처 : 소프트뱅크 고객지원센터(02-3600-050~1)

테크모, 데드 오어 얼라이브 국내 직접 진출

테크모가 국내 게임 시장에 본격 진출한다. 테크모의 해외 판매부장 후카다 씨는 지난 8월초 『데드 오어 얼라이브』 시장조사 및 홍보차 방한하기도 했다. 『데드 오어 얼라이브』는 세가의 「모델2」 기판을 사용, 개발한 작품으로 완성 전부터 업계의 관심을 모으고 있는 작품이다. 또한 이 게임은 모션 캡처 기술을 사용해 리얼한 격투 모드를 지원하며 또한 주인공 캐릭터는 「브루스 리」나 「성룡」의 기술을 그대로 채용하고 있는 것으로 알려졌다.

테크모는 지난 1967년에 설립되어 올해로 창립 30주년을 맞는 일본의 게임 중견 제작업체로 최근 PS용 어드벤처 게임 『각명관』으로 화제를 모으고 있다..

전자오락실 청소년, 성인용 구분없애

전자오락실이 지난 8월 20일부터 성인용과 청소년의 구분이 없어지고 영업시간도 밤 10시까지로 바뀐다. 이렇게 된 배경은 지난 6월 공중위생법 개정으로 인해 권한을 시도지사에 위임했기 때문이다. 또한 그동안 성인용 업소의 유기구가 청소년과의 차이점이 없기 때문에 이들 구분을 없애기로 했다고 밝혔다. 한편 지방자치제로 각 시 · 도별 영업시간은 관할구청에서 정하게 되어 있어 도시마다 영업시간의 차이가 다소 있을 것으로 보인다.

주윤전자 아케이드용 타이틀 11월 출시 예정

주윤전자는 오는 11월 아케이드용 타이틀인 『말랑말랑 파라다이스』와 『메크 서바이벌(Mech Survival)』을 출시할 예정이다.

『말랑말랑 파라다이스』는 롤플레잉 게임에서나 볼 수 있는 슬라임과 여전사 2명이 한판 승부를 벌이는 2인용 액션게임으로 코믹적인 요소가 돋보이는 타이틀이다.

『메크 서바이벌』은 3D 화면에서 근미래를 바탕으로 벌어지는 액션형 슈팅 게임으로 게임에 등장하는 대부분의 사물들은 3D 렌더링으로 처리된다. 주인공은 도시와 초원 등을 무대로 보행형 메카를 타고 적의 기갑 부대를 상대로 전투를 벌인다는 내용으로 이번 타이틀이 기존의 게임들과 구분지어질 수 있는 가장 큰 특색은 엔딩을 연출하며 적을 파괴해 나간다는 점이다. 한편 이 2 타이틀은 모두 자체 개발 타이틀로 앞으로 국산 개발 타이틀이 계속 제작될 예정이다.

데니암의 크로키 해외 수출길 열려

국내 아케이드 개발 및 유통을 해 오던 데니암은 최근 개발해 국내 출시한 아케이드용 네모네모 로직 게임 『크로키』의 일본 수출 길을 열었다.

이 게임은 일본 「반프레스토」의 계열 유통사 「반웨이브」에 의해 『로직 프로』라는 이름으로 출시될 예정인데 현지 게이머들의 평판이 좋은 것으로 알려졌다. 데니암은 이번 수출로 일본 아케이드 머신

한메소프트, DWANGO 9월 중 서비스 예정

한메소프트가 DWANGO서비스를 계약, 시험 서비스를 준비중에 있다. 일단 한메소프트는 수도권을 중심으로 서비스를 실시하고 차츰 전국망으로 확대해 나갈 예정이다.

DWANGO는 인터넷을 이용하지 않고 전화만으로 게이머의 PC에 있는 DWANGO CLIENT를 전화선을 통해 SERVER에 접속하며 게임만을 위한 네트워을 구축 게임을 진행하는 것이다. 현재 모플이 되는 게임들은 둠, 코맨드 & 퀀커, 워크래프트 등 국내에서 최고의 인기를 누리는 작품들이다.

한편 DWANGO서비스 일자나 프로그램은 광고, 게임동호회, 한메소프트 홈페이지(Http://www.hanmesoft.co.kr) 등을 통하여 제공할 예정이다.

■문의처 : 한메소프트
(02-3461-4585)

에 적합한 기판 상태에 호환할 수 있는 노하우를 터득했으며 일본쪽에는 3D액션보다는 아이디어로 승부할 수 있는 2D 게임의 수출이 유리하다고 판단해 앞으로 2D 아이디어 게임개발에 역점을 두기로 했다.

한편 데니암은 홍콩, 대만, 그리스, 독일 등지에도 샘플 기판을 보내 수출을 추진 중인데 현지에서도 좋은 반응을 보이고 있어 앞으로도 구미 각국 과도 접촉을 시도할 예정이다.

■문의처: 데니암(02-233-6663)

LG미디어, LG자사 소개 CD ROM 타이틀 도약 2005 출시

LG미디어가 자사를 소개하며 2005년 새 비전을 제시하는 「도약 2005」를 소개하는 CD ROM 타이틀을 출시했다. LG그룹 연수원인 LG인화원이 기획하고 LG미디어가 제작한 「도약 2005」 CD ROM 타이틀은 올 4월부터 제작에 착수하여 약 5개월간의 개발기간을 거쳐 8월에 제작 완료되었으며 LG그룹의 새로운 비전인 도약 2005의 실천의지를 멀티미디어라는 새로운 매체에 담아 그 의미를 알린다는데 의의가 있다고 하겠다.

그룹의 새로운 비전을 구체적으로 소개하고 있으며 텍스트, 그래픽, 오디오, 사진, 비디오, 애니메이션 등 다양한 형태의 정보를 적절히 결합함으로써 사용자가 재미있고 즐겁게 CD ROM을 활용할 수 있도록 했으며 추후 그룹 임직원들과 각 대학 도서실, 경제 관련협회-관련잡지에 홍보자료로 배포되고 각 업무현장과 강의장에서 교육자료로 활용되며 도약2005를 위한 기본자료로서 홍보전시장이나 고객들에게 배포될 예정이다.

매경TV, 게임관련 대담 프로 방영

케이블TV인 매일경제TV의 '경제 이것만은 압시다'라는 경제 전반에 관한 대담 프로그램에 현대전자 AM운영부 직원이 직접 출연해 국내 게임 산업에 대한 전반적인 현황과 문제점, 당면 과제 등에 관한 대담을 가졌다.

이날 대담에서는 게임에 대해 잘 알지못하는 일반인들을 위해 국내에 발매되어 있는 게임기와 PC게임의 현황 등 전반적인 사항과 게임 소프트의 심의에 관련되어 세계화에 역행하는 일본어 자막 심의 문제에 대해 논의됐다.

한편 녹화방송으로 방영되는 이 프로그램은 8월 30일과 9월 9일 2회에 걸쳐 오후 7시 30분에 방영될 예정이다.

최근 각 방송 매체에서 게임 관련 정보를 많이 다루고 있는 추세에 발맞춰 이번 프로그램은 게임을 모르는 일반인들의 인식 전환에 큰 도움이 될 것으로 전망된다.

현대, 미니컴보이 포켓 도입 검토

현대전자는 닌텐도의 「미니컴보이 포켓」을 국내 도입하기 위해 접촉을 시도 중인 것으로 밝혀졌다. 현재 가격을 조정하고 있는 것으로 알려졌는데 기존의 미니컴보이 물량이 모두 소비되는 시점에 맞춰 도입이 가능할 것으로 보인다.

「미니컴보이 포켓」은 지난 7월 닌텐도에서 발매된 포켓 사이즈의 신형 휴대 게임기로 현재 일본에서도 상당히 심플한 디자인과 주머니 속에 넣고 다니면서 아무데서나 즐길 수 있다는 이점때문에 인기를 모으고 있다.

■문의처 : 현대전자 AM 운영부
(02-527-2584)

제7회 서울 에어쇼 10월 개최

대한민국 공군이 주최하고 사단법인 한국 항공 우주 산업진흥협회가 주관하는 제7회 서울 에어쇼(Seoul Air Show '96)가 10월 21일부터 27알까지 7일간 성남에 있는 서울 공항에서 열린다.

이번 쇼는 21세기 항공우주산업 발전기반 조성과 공군의 대국민 유대 강화를 위해 마련한 행사로 국내에서 항공기에 관한 유일한 행사이다.

아울러 이번 전시회 기간 중에는 시범 비행, 곡예 비행, 항공 우주 심포지엄, 국제 항공 우주 테크노마트 등 다양한 행사가 펼쳐지는데 시범 비행 및 곡예 비행 일정은 다음과 같다.

■ 시범 및 곡예 비행일정

날짜	시간
10월 21일	11:00 ~ 11:45, 14:30 ~ 15:30
10월 22일 ~ 23일	13:30 ~ 15:30
10월 24일 ~ 27일	10:30 ~ 11:30, 13:30 ~ 15:30

■ 시범비행

국 가	업 체 명	기 종
프랑스	Dassault Aviation	라파엘(RAFALE)
	에어버스(Airbus)	A340
러시아	수호이(SUKHOI)	SU-30, SU-35
미 국	벨(BELL)	BELL430
	미군	F-15, F-16, F/A-8, AV-8, B-2, B-2, F-117
한 국	공군	F-16, F-4, F-5, 수송기

■ 곡예비행

국 가	업 체 명	기 종
미 국	SIERRA ACES (3기)	PITTS S-2B
호 주	CHRIS SPEROU'S SKY BLAZERS (1기)	PITTS SPECIAL
러시아	곡예 비행팀(1기, 2대)	SU-29, SU-31
한 국	BLACK EAGLE	A-37

챔프뉴스

국외

VF3, 70% 완성 버전 최초 등장

7월 26일, 27일 이틀에 걸쳐 일본 대전구 산업 프라자에서는 세가의 신작 아케이드용 게임을 관련 업자와 매스컴 관계자들에게 공개하는 행사가 있었다. 이번의 주목거리는 역시 9월초 발매 예정인 『버철 파이터3』였다. 이번에 공개된 것은 개발 상황 70%로 거의 완성을 눈 앞에 둔 버전이어서 더욱 사람들의 관심을 모았다.

특히 27일에는 세가 AM2연의 스즈키 유씨와 신주쿠 잭키가 함께 출연해 『버철 파이터3』에 관한 토크쇼를 진행하며 "회피 버튼이나 여러가지 조건이 있는 스테이지의 등장으로 『3』는 『2』와는 전혀 다른 게임이 되었다. 실제로 플레이해서 그것을 느껴보면 좋을 것이다."라고 스즈키 유는 말했으며 이날 관람회에는 레이스 게임인 『세가 트링커 챔피언 쉽』과 야구 게임의 『다이너마이트 베이스 볼』, 수상 바이크를 게임화한 『웨이브 런너』 등 최초로 공개된 아케이드 게임도 공개되었다.

버파 키즈 의 희한한 이벤트

7월 26일, 일본의 한 상점에서는 세가 새턴용 격투 게임 『버철 파이터 키즈』의 발매를 기념하여 이 게임을 구입한 사람에게 시원한 '자와티'를 선물로 주는 캠페인이 벌였다. 이 상점은 아키하바라의 '메세상오'로 『버철 파이터 키즈』에 자와티의 광고가 등장하고 있기 때문에 이 캠페인이 기획되었다고 관계자는 밝히고 있다.

나코루루가 잠을 깨운다

SNK에서 9월 27일 발매되는 네오지오CD용 RPG 『진설 사무라이 스피리츠 무사도열전』에 이색 캠페인이 전개된다. 그 내용은 "나코루루 목소리의 괘종시계"를 한정 추첨하여 선물로 주는 이벤트로 이 시계는 그 이름대로 나코루루의 목소리가 괘종 소리대신에 나오게 제작되었다. 이것을 갖기 위해서는 소프트에 붙어있는 응모권을 잘라 엽서에 붙여 응모하면 추첨을 통해 2,000명에게 선물이 돌아간다. 캠페인 기간은 발매일로부터 10월 31일까지인데 일본에 한해서만 가능하다.

세가도 통신 사업 확대

통신 가라오케와 세턴 네트워 시스템 등 점차 통신 사업을 넓혀가고 있는 세가에서 어린이용 통신 장난감이 출시된다. 올 10월 하순 어린이용 장난감으로 발매될 신형 커뮤니케이션 툴인 『TV-MAIL(가제)』가 바로 그것이다. 이 『TV-MAIL』은 전화 회선과 TV를 연결하여 칼라 모니터로 통신을 즐길 수 있게 만든 제품이다. 친구들과 집에서 『TV-MAIL』로 통신하기도 하고 모니터 상에서 그린 그림이나 문자를 주고 받을 수 있다. 또한 보통 FAX와도 호환성이 있기 때문에 FAX를 주고 받을 수 있다.

한편 세가에서는 이 상품을 발매하면서 어린이나 여성을 대상으로 한 통신 서비스를 제공할 예정이라고 밝혔다.

닌텐도 SFC 가격 인하!

슈퍼컴보이의 일본내 가격이 8월 14일부터 9,800엔으로 정식 인하되었다. 이것은 이전부터 실시해 오던 쿠폰제(본체를 4,000엔 인하하여 판매)가 7월로 종료됨에 따라 실시된 것이다. 비록 이제는 출시 타이틀도 꽤 적어진 SFC지만 아직도 어느정도의 인기를 유지하고 있으며 특히 게임 입문자들에게는 필수 과정으로 꼽히고 있다.

닌텐도 위성사업 참여

닌텐도는 마이크로 소프트, 노무라 종합연구소 등과 손을 잡고 위성 데이터 방송을 사용한 새로운 사업에 뛰어 들었다고 발표하였다. 사업 내용은 PC용 세틀라이트 모뎀을 새롭게 개발하여 위성방송과 인터넷을 연결하여 지금

N·E·W·S·N·O·T·E

게임 이벤트의 수준차?

지난달 비슷한 시기에 우리나라에서는 KOREA GAMES '96이 일본에서는 동경 게임쇼 '96이 열렸다. 두 쇼의 전시 규모의 차이를 누구나 느낌으로 알 수 있을 것이다. 유력 일본 게임 메이커들의 결집된 힘과 출전 타이틀 수 등의 차이도 그렇지만 다양한 이벤트도 엄청난 수준 차이를 느끼게 한다.

성인용 비디오 없는 비디오 가게?

대규모 PC 유통사인 S사에서는 T사에서 제작한 성인용 게임 타이틀을 전량 반품했다. 단지 진열대 위에 놓이는 것이 미관상 좋지 않다는 이유로.. 불법 제품도 아닌 공윤 허가 제품을 그렇게 쉽게 반품해 버린 이번 일은 조금 불만스러운 점이 있다. 이것은 마치 비디오 가게에서 성인용 비디오는 보기 좋지 않으므로 취급하지 않겠다고 하는 것과 같은 일 아닌가? 이대로 가다간 갈수록 좁아지는 우리나라의 게임 시장이 위태로울 듯.

아케이드 시장의 물갈이냐 곤죽이냐...

현대가 세가와 손을 잡게 되면 세운상가 기판 수입업자들은 모두 어디로 가야하나요! 그동안 그들의 든든한 밥통이 되어 주었던 세가 타이틀을 모두 현대에게 빼앗기면 영양가 없는 남코나 캡콤 타이틀에 목숨 걸어야 하는 건가요아무래도 세운상가 수입상들이 모두 거대한 딜러 군단이 되어 현대의 『버파3』를 팔러다니는 건 아닌지.. 아무튼 현대가 아케이드 시장에 진출하면 불투명한 유통 구조가 조금은 산뜻해지겠지만 조금이라도 허술한 기미가 보이면 한맺힌 딜러 군단이 가만 두고 보겠나구요!

브라운관에도 금테를 두른 『버파3』?

아무리 『버파3』 인기가 하늘을 치솟는다해도 1,200만원 짜리 기판에 「VGA」인지 뭔지 하는 값비싼 브라운관까지 사야한다면 한국에서 과연 몇장이나 팔릴까? 대체 얼마나

심시티 맥시스 일본 법인 설립

「심시티」, 「심시티 2000」 등으로 잘 알려진 미국 MAXIS가 지난 7월 26일, 일본 법인을 설립한다고 일본 힐 사이드 프라자 회견장에서 공식 발표회를 가졌다. 물론 맥시스의 신작 타이틀의 데모 버전도 공개되어 참석자들에게 호평을 받았으며 윈도 95 등의 IBM용 타이틀이 주가 될 것이고 그 중에는 심시티 시리즈인 「심시티 3000」 이외에 『심아일』, 『심골프』, 『심코프터』 등이 거론되었다. 또한 이번 맥시스의 일본 진출은 IBM용에 이어 97년 봄부터 PS용에도 타이틀을 낼 것이라고 밝혀 아직 시뮬레이션에 두드러진 대작 타이틀을 갖지 못하는 플레이 스테이션에 도약의 장을 마련해 줄 것으로 보인다.

까지 실현하지 못한 양방향 통신 서비스를 제공할 계획이며 한편으로 SFC와 X-밴드를 이용한 인터넷 메일 서비스도 실시하는 등 닌텐도는 통신관련 사업을 점차 확대할 예정이라고 밝혔다.

「패미콤 스페이스 월드 '96」 개최일 결정

매년 닌텐도 게임을 위주로 성황리에 개최되었던 「패미콤 스페이스 월드」의 개최일이 결정되었다. 예정일은 11월 23일과 24일(09:00 - 17:00) 양일간이며 장소는 작년과 같은 치바현의 마쿠하리 메세이다. N64는 물론 SFC, GB 등의 신작 소프트들이 대거 공개될 예정이어서 벌써부터 많은 게임 관련자들의 마음을 들뜨게 하고 있다. 입장료는 무료로 할 예정이지만 입장객 선발 등 입장 방법을 어떻게 할 지는 아직 미정이다.

PS용 아날로그 조이스틱 출시

『토발 No.1』과 『스트리트 파이터 제로2』와 같은 인기 격투 타이틀이 발매되면서 PS 전용 신종 주변기기가 잇달아 출시되고 있다.

이미지니어에서 9월 27일에 출시될 「이미지 건」은 콘트롤러 스틱과 슬롯레버로 구성된 아날로그 조이스틱으로 이것은 앞으로 발매될 비행 시뮬레이션 『TFX』에 최적의 콘트롤러가 될 것이다.

한편 「AI-커맨드 프로」는 작년 11월에 발매됐던 『슈퍼 프로 커맨드』의 개량형으로 기존의 모델에서 내부 기능이 파워 업되었으며 가격 또한 저렴해졌다. 「리얼 아케이드 PS」는 아케이드 감각을 리얼하게 재현한 조이스틱으로 호리전기에서 지난 8월 9일 발매되어 호평 시판 중에 있다.

제 34회 AM쇼 개최

올해에도 어김없이 오는 9월 14일 일본 치바현 컨벤션 센타에서 어뮤즈먼트(AM)쇼가 개최된다. 이날 쇼에 참가하는 입장객 전원은 전시된 모든 최첨단 어뮤즈먼트 시설을 무료로 이용할 수 있으며 최신 게임 타이틀 데모 버전은 물론 미출시 타이틀 체험판 CD를 플레이할 수 있게 된다.

시간은 오전 10시에서 오후 5시까지로 입장료는 중학생 이상은 2,000엔, 초등학생 이상은 1,000엔이며 미취학 아동은 보호자를 동반하면 무료로 입장할 수 있다.

세가 신형 버철 스틱 발매

세가에서 2종류의 새턴 전용 스틱이 발매되었다. 두가지 모두 지금까지의 스틱과는 전혀 다른 것으로 "지금까지의 스틱에 여러가지 의견을 보내 주셔서 그것을 참조로 보다 편리한 스틱이 되도록 노력했다"고 관계자는 말했다. 이 불만점을 해소한 신형 「버철 스틱 프로」와 「버철 스틱」은 아케이드의 감각을 그대로 완벽하게 재현하는 것을 첫번째로 하여 제작하였다고 밝혔으며 가격은 「버철 스틱 프로」가 24,800엔이며 「버철 스틱」은 5,800이다.

노엘 캐릭터가 윈도95에 등장

윈도95용 태스크 론처에 파이오니아LDC의 『노엘』 캐릭터가 등장하였다. 등장인물은 「清水代歩」이며 이번에 발매되는 제품은 론처로서의 기능뿐 아니라 "자! 간식시간이야"라고 말하기도 하고 애니메이션을 보여주기도 하는 등의 다양한 기능을 포함하고 있다. 발매일은 9월 20일이며 가격은 5,800엔이다.

대단한 걸 만들었길래 『버파2』 브라운관으로는 볼 수가 없다는 거야! 단지 한푼이라도 더 벌어보겠다는 의도는 아닐테고, 초당 100만 폴리곤에는 31.5KHz 모니터가 아니면 안된다니 어쩔 수 없는 노릇이지만...

장비만 첨단이 되서야...

한동안 윅 스테이션 붐이 불더니 이제는 드디어 모션 캡처까지 국내에 등장하였다. 결국 장비는 첨단으로 갖춘 셈이다. 이렇듯 게임 개발 장비를 들여오는 데에는 열심히 경쟁하여 이제는 선진국 수준인데 결과물은 아직 개발 도상국 수준이다. 하지만 이렇게 장비라도 선진국이 되었으니 결과물도 언젠가는 선진국이 되겠지?

피의 고정관념 버려야

한동안 금단(?)의 게임으로 여겨졌던 둠 스타일의 게임이 공윤을 통과하였다. 그것은 다름아닌 LG의 『듀크 뉴켐 3D』. 물론 LG소프트웨어 자체의 노력도 많았지만 이번 『듀크』의 공윤 통과는 무조건 이 게임은 안될 것이라는 인식을 바꿨다는 데에서 의미가 크다. 하지만 아직까지도 게임에서 피가 튄다는 이유로 통과가 안되는 한편 게임보다 더 대중성을 띈 TV에서는 「전설의 고향」에서 매일 피가 흐르는데도 잘만 방영된다.

세가는 장사꾼?

얼마 전 SKC와 계약을 맺어 화제를 불어 일으켰던 세가PC가 이번에는 삼보 컴퓨터와 『버파PC』의 번들 계약을 맺어 다시한번 사람들의 이목을 끌어 모았다. 한번 SKC와 계약을 맺었으면 그만이지 또다시 계약을 맺는 세가는 정말 장사꾼의 속성을 그대로 들어내고 있다. 세가 아저씨! 돈만 벌면 그만 인가요?

3탄 시리즈의 눈치 작전

캡콤의 『스화3』가 최근 붐을 이루는 3탄 시리즈에 가세해 화면 사진을 찔끔 공개했다. 스화3의 개발자인 오카무라 씨는 동경 게임쇼에서 『버파3』와 『철권3』가 발매되는 것을 보고 최종 수정을 가해 발매하겠다고 발표했다. 이말은 끝까지 눈치 작전을 펼치겠다는 것을 의미한다. 그들의 모습은 마치 대학 입시 눈치 작전을 보는 것 같다.

평온해진 라쿤시는 불과 며칠 만에 또다시 좀비들 세상이 되고...

바이오 하자드 2

지난 4월 등장해 AVG 역사상 최고의 가치를 인정받았던 『바이오 하자드』가 5개월 만에 또다시 태동하기 시작했다. 스토리나 무대 배경은 전작에 이어 또다시 라쿤 시티지만 이번에 등장하게 되는 몬스터는 그 수나 종류에 있어서 전작과는 결코 비교할 수 없는 장대한 스케일을 보여준다. 스토리에 있어서도 미스터리적인 요소가 훨씬 증가되어 있으며 무기나 캐릭터 성 등의 설정도 더욱 파워 업 되었다.

장 르	호러 어드벤처
제작사	캡콤
발매일	미정
가 격	미정

라쿤 시 경찰서 내에서 펼쳐지는 제 2의 음모

어크라이 산맥 부근에서 대폭발이 있은 후 2개월이 지난 현재 라쿤 시티는 좀비가 득실거리는 공포의 소굴이 되어버렸다. 그 발단이 된 것은 대수롭지 않은 피부병이었으며 그것은 경이로운 속도 전염되어 모든 인간들을 좀비로 만들어버렸다. 그것은 물론 이 도시를 지켜야하는 경찰들도 예외는 아니었다. 좀비들의 습격을 받고 대부분의 경찰들은 그 기능을 상실해 버리게 되지만 경찰들 모두 완전히 좀비가 된 것은 아니었다. 경찰서 제일 윗층에서 목숨을 지탱하고 있는 경찰들이 있었다. 하지만 이제 그들에게는 식료품도 무기도 모두 바닥이 난 상태로 앉아서 죽음만을 기다리는 처지였다. 그 중에는 주인공인 신참 미군 경관 레온이 있었고 그는 마지막 남은 힘을 다해 탈출을 시도한다.

그리고 그가 아래층으로 내려왔을 때 경찰서 내로 한 여성이 뛰어든다.

○좀비에게 짓눌린 주인공

○좁은 복도를 가로막는 좀비떼들

강철로 만들어진 셔터에는 좀비들이 널려 있다

평상시라면 시끌벅적해야 할 경찰서 로비가 쥐죽은 듯 고요하다

시체 영안실의 이미지 일러스트

좀비 & 2명의 주인공

좀비

피에 물들어 걸레가 된 제복을 입고 먹이를 찾아 배회하는 좀비들. 다행히도 그들에겐 총을 사용할 수 있을 만한 지능은 없어 보인다. 이번에 등장하는 좀비들은 전작과는 달리 떼를 지어 습격해 온다. 자신이 진행해야 할 통로를 항상 염두해 두지 않으면 어느샌가 좀비들 속에 갇혀 그들의 썩은 살냄새를 맡으며 살을 뜯겨야 할 것이다.

엘자는 오토바이로 전국 각지를 돌며 레이스에 참가하고 있는 생기발랄한 19세의 여대생으로 이번에 라쿤 대학에 입학하면서 처음 이곳을 찾아와 무시무시한 사건에 휘말리게 된다. 하지만 그는 아무리 위급한 상황에서도 냉정을 잃지 않는 두둑한 배짱을 갖고 있다. 오토바이로 좀비들이 배회하는 마을을 지나다닐 정도로 배짱좋은 행동파 여성. 방탄 조끼와 건 벨트에 방어 기능이 있다.

엘자 워커

레온 스코트 케네디

신참 교육을 받자마자 라쿤 시티로 배속되어 온 레온. 과연 그가 받은 짧은 훈련으로 이 엄청난 시련을 극복할 수 있을 지… 스타트 시, 그가 장비하고 있는 것은 어깨걸이 권총뿐이지만 게임이 진행되면서 방탄성능이 있는 조끼를 착용할 수 있게 되고 아이템 포켓의 덕을 볼 수도 있게 된다. 이번 『2』에서는 옷을 갈아 입는 것에 따라 캐릭터의 능력이나 장비하는 아이템이 달라지므로 무기 외에 복장도 상당히 중요한 요소로 작용한다.

사격 테세도 무기에 따라 다르다

무기의 종류가 다양해진 만큼 그 종류에 따라 또는 사격 준비 자세와 발사, 발포 후에 각기 다른 리얼한 건 액션을 보여준다.

샷 건의 장전

권총의 장전

권총의 발포

샷 건의 발포

전작 캐스트들의 재등장은?

전작에서 탈출에 성공한 사람들은 현재 병원에 입원 중이라고 하는데, 이번 긴급사태에 그 능력을 또 다시 발휘해 주지 않을까?

아직 그들의 재등장은 결정되지 않았지만 가능성이 전혀 없는 것은 아니라고 한다.

위급한 상황에서 "이봐 내가 좀 도와줄까!"라고 으시대며 어디선가 나타날 지도…

등장 무기 중에 3개를 선택할 수 있다

게임 중에 등장하는 무기는 그 종류가 상당히 다양한데, 그 중에 무엇을 선택하느냐에 따라 탈출의 성공 여부가 좌우되므로 총의 기능이나 형태를 잘 파악해 3개를 선택해야 한다. 현실 속에서는 꿈도 못 꾸는 값비싼 총을 게임 속에서나마 마음껏 사용할 수 있다는 것도 상당히 기분 좋은 일이 될 것이다.

1. S&W M5904

조작이 간편해 초보자들이 다루기 쉽다. 난폭하게 사용해도 좀처럼 트러블을 일으키지 않으므로 좀비와의 격전 등에서 마음놓고 사용할 수 있다.

2. 콜트 거버먼트

상당히 구식이지만 아직까지 세계 전역의 군대에서 애용될 정도로 성능이 우수한 명총이다.

3. 그로크 17

누구라도 쉽게 조작할 수 있도록 설계되어 있으며 장탄수가 많아 장시간 사용할 수 있다.

4. 바렛 M93R

안정성이 뛰어난 머신 피스톨로 3발 연사가 가능하다. 좀비에게 가장 강력한 데미지를 줄 수 있다.

5. 인그램 M11

철판을 눌러 만든 몸체는 조금 투박해 보이지만 서브 머신으로 뛰어난 연사 성능을 가진다. 1초 동안 30발 정도를 발사할 수 있다.

6. 레민톤 M870

쇼트 건이라면 역시 이 레민톤의 인기를 따를 것이 없다. 고장이 적다는 것도 그 이유 중에 하나.

7. 마이크로우지

소형 서브 머신 건으로 성능이 뛰어나다. 휴대하기도 간편하고 총 자세도 튼튼하며 연사성도 인그램에 뒤지지 않는다.

MSX2 택티컬 스파이 액션의 명작 10년만에 PS로 등장!

메탈기어 솔리드

제일 처음 『메탈기어』가 선보인 것은 1987년 7월 MSX2가 한참 인기 절정을 달리고 있을 때의 일로, 싸우는 것만이 액션 게임이 아니라는 것을 확실하게 보여준 작품이었다. 몸을 숨기면서 게임을 진행시키는 마치 모의 스파이 작전과도 같은 참신한 시스템으로 당시의 게임 유저나 메이커 들에게 큰 충격을 안겨다 주었다. 또한 시스템뿐만 아니라 기복이 풍부한 시나리오나 치밀한 인간 드라마는 10년이 지난 후에도 『메탈기어』를 잊지 못하게 하는 크나큰 매력 요소로 작용하는 것이다.

장 르	액션	발매일	미정
제작사	코나미	가 격	미정

스토리 소개

21세기 초 알레스카.

폭스 만에 있는 미군 핵병기 보고(해체소)를 현역 특수부대가 점검한다.

"우리는 핵 병기를 점령했다!"

"24시간 이내에 우리들의 요구를 따르지 않으면 핵 공격을 개시할 것이다."

수천 발의 핵탄두(核彈頭)를 수중에 넣은 테러리스트들은 현역 하이테크 특수부대 「FOXHOUND」였다.

유전자 치료를 받고 철저한 훈련을 통해 강화 인간이 된 무적의 게놈병들...

도대체 그들의 요구란 어떤 것인가!

인류 최대의 위기 앞에서 전직 FOXHOUN 부대의 부원이었던 솔리드 스네크에게 극비리에 임무가 하달된다.

솔리드 스네크는 핵병기 보고에 단독으로 잠입, 테러리스트를 제거, 기지를 무장해제한다. 그리고 홀로 다시 전장으로 향한다.

등장 캐스트

나오미

여 주인공인 나오미는 FOXHOUND 과학 약품 부서의 주임으로 무선기를 통해 스네크를 서포트해 준다

솔리드 스네크

구 FOXHOUND 부대의 전직 대원. 불가능을 가능으로 만드는 남자로 부대의 이름을 세계에 알리기 위해 공작원이나 용병으로서 지내고 있지만 현재는 캐나다에서 고독한 생활을 보내고 있다

메릴(MERYL)

이번에 스네크의 짝이 되는 메릴 실버버그는 군인 일가에서 태어나 처음으로 민중 봉기에 휘말리게 된다.
메릴은 폴리스 너츠의 BCPD에 등장한 캐릭터로 이번에는 그녀가 우주에 가기 전의 에피소드로 10대 정도의 전이다

리볼버 오셀로트

스페츠너즈의 대원이었지만 소련 붕괴 후 아메리카에 스카웃되어 현재 「FOX-HOUND」 대원이 되었다

리퀴드 스네크

테러리스트(FOX-HOUND)의 보스. 본명과 나이가 불분명. 주인공 솔리드 스네크(고체 뱀)에 맞서 리퀴드 스네크(액체 뱀)의 코드 네임을 가진다

사이보그 닌자

솔리드를 노리는 비밀의 사이보그 적 테러리스트의 소속인지 아군 쪽인지 전혀 갈피를 잡을 수 없는 정체 불명의 남자

테마는 반핵 반전(反核反戰)

이번에는 20세기 최대의 공포라고 일컫는 '핵 병기 위협'이나 '지역분쟁' 등 국제적인 문제를 테마로 핵과 전쟁에 반대해 그들의 위협에서 벗어나자는 정치적인 이념을 담고 있다.

무선기를 사용한 첩보활동, 특수장비, 모든 전투 기술과 격투술, 하이테크 병기나 총기류의 설정, 아메리카 현지에서의 베이스 캠프, 군사기지, 핵시설물 등을 직접 취재해 최신 정보를 근거로 작성되어 보다 리얼하고 독특한 근미래 세계를 보여준다.

견고한 색채를 띤 캐릭터들은 단순히 게임 캐릭터로 끝나지 않고 극한 상황 속에서 피어나는 우정과 로맨스, 배신 등의 인간 드라마를 그리는 역경 속의 인물로 등장하는 것이다.

모의 스파이를 연출하는 신 장르 액션 게임

메탈 기어의 가장 큰 매력은 독창성있는 게임 시스템에 있다.

정면에서 싸우는 통상의 액션 게임이 아니라 적에게 들키지 않도록 이동하는 것이 대전제가 된다. 망을 보는 적의 눈, 청각을 가지고 배회하는 적들은 플레이어를 발견하는 즉시 동료를 불러 가차없이 공격을 감행한다. 1대 다수로는 승률이 없기 때문에 플레이어는 적의 등뒤에 숨어 숨죽인 채로 이동해 나가야 하는 것이다. 이 때의 긴장감이란 이 게임을 해보지 않은 유저들은 조금 짐작하기 어려울 지도 모른다.

모의 스파이 활동을 체험하게 해 주는 『메탈기어』는 유일하게 오리지널티를 자랑하는 액션 게임이다.

이곳은 이번 솔리드 스네크가 잠입하게 되는 시설물의 내부. 무장한 병사가 그 내부를 샅샅이 수색하고 있다

■ FOXHOUND

1990년대 국지적 반란, 지역분쟁, 테러 활동을 진압하기 위해 편성된 하이테크 특수부대.

정치적인 색채가 짙으며 군사 개입이 불가능한 경우 등, 극비리에 처리해야 할 임무를 수행하는 그림자 부대. 21세기에 들어와 테러 부대를 타도하는 것으로 강화되어 부원들에게 유전자 치료를 통해 세계 최초의 게놈병(강화 인간)을 배출해 화제를 불렀다. SPACE-SEALS(우주 코병)이라고도 불린다.

■ METAL GEAR

메탈 기어 시리즈에 등장하고 있는 핵병기 탑재 가능한 보행 전투차. 전 세계 모든 요새로 이동해 각종 핵탄두 미사일을 발사할 수 있기 때문에 냉전 시대에 돌입하면 핵 저지 밸런스에 크나큰 영향력을 행사한다.

물론 이번 시리즈에도 메탈 기어는 등장하게 될 것이다.

장르	RPG	발매일	미정
제작사	소닉	가격	미정

완전 무결한 3D 월드!

샤이닝 더 홀리아크

『샤이닝 위즈덤』으로 이미 RPG에서의 CG 사용을 시도해 왔던 소닉이 풀 3D CG의 대작 RPG 프로젝트를 시작하였다. 전투 신도 화면이 바뀜없이 그대로 플레이되는 등 지금까지의 RPG와는 달리 RPG의 새로운 차원을 제시한다.

풀 3D CG의 신차원 RPG

모든 것이 3D CG로 그려진 RPG 대작이 등장한다. 제작은 샤이닝 시리즈로 수많은 명작 RPG를 개발했던 소닉이다. 지금까지의 샤이닝 시리즈에서와는 달리 한차원 높은 풀 3D 공간을 자유롭게 모험할 수 있는 신 시스템이 특징이다. 던전은 물론 길거리 등 모든 것이 리얼타임 3D CG로 표현되어 있기 때문에 전투 신 역시 화면이 바뀌지 않고 그대로 플레이 된다. 글자 그대로 플레이어의 시점으로 박력 넘치는 전투가 전개되는 것이다. 그 박력과 현장감은 모니터 자체로 빨려 들어갈 정도이다. 앞으로 등장할 세가 새턴의 RPG 대작으로서 충분히 기대해도 좋을 명작이다.

리얼 타임 3D CG로 그려진 던전은 박력 만점이다

길거리나 던전 등 모든 것이 플레이어의 시점으로 이동된다

전투의 연출 역시 의욕스러울 정도로 부드럽고 현장감 넘친다

코에이 최초의 3D격투 게임 등장!

삼국무쌍

최근 EMIT나 안젤리크 등, 다양한 장르에 도전하고 있는 코에이가 드디어 격투액션에까지 손을 뻗쳤다. 하지만 뭐니뭐니 해도 코에이의 명성을 대표할 수 있는 것은 『삼국지』가 아닐까 한다. 그런 코에이가 이번에 발표한 최신작은 삼국지를 테마로 한 3D 격투게임인 것이다.

장르	격투 액션	
제작사	코에이	
발매일	미정	
가격	미정	

3D폴리곤으로 전개되는 격투 전국통일

이번 작품은 수피와 병력 지혜를 사용하여 전국을 통일하는 게임이 아니라 검각을 이용하여 싸우는 1 대 1 대결이다. 각자의 손에 무기를 들고 싸우는 3D 폴리곤 전국통일전. 삼국지 장수들이 과격한 대전 격투에 참가하는 것이 조금 어색하게 느껴지기도 하지만 이번이야 말로 그들의 진정한 용무를 평가를할 수 있는 절호의 찬스가 될 것이다.

등장 예정 캐릭터 4인 공개

등장하는 캐릭터는 삼국지 중에서도 주역급 인물들로 현재 4인이 공개되었다.

적벽을 시작으로 삼국지의 명무대가 대거 등장한다

격투 게임이므로 동일 캐릭터 대전도 가능하다

조조

게임 중에서 가장 강력한 적중 하나인 조조. 기천의 검에서 발휘되는 공격력은 과히 절대적이다.

관우

주군(유비)의 꿈인 한재국의 재건을 이루기 위해 일어선 관우. 청룡언월도를 무기로 싸우는 그의 앞에 맞설 자는 누구인가!

장비

장비가 애용하는 무기라하면 장팔사모. 근육질의 육체미를 과시하면서 덤벼오는 적을 박살내버린다.

장판교의 싸움에서 유비의 아들 「아두」를 안고 싸워 무사히 탈출한 불세출의 영웅. 아직 자세한 것은 발표되지 않았지만 게임에서도 호걸답게 묘사될 예정.

조운

화제의 코믹이 PS로 전격 등장

건무(銃夢)

GUNNM

일본의 유력한 만화 잡지 「비즈니스 점프」에 연재되어 많은 일본과 국내 팬에서 선풍적인 인기를 모았던 사이버 코믹 『건무』가 드디어 폴리곤 게임이 되어 등장한다. 사이보그 미소녀인 '가리'도 물론 대활약한다.

장 르	액션 RPG	발매일	미정
제작사	반프레스토	가 격	미정

원작 코믹의 주인공이 그대로 폴리곤화

기계 몸을 가지고 있는 미소녀 가리(GALLY)가 게임의 주인공이다. 보기에는 귀여워 보이지만 전투에 돌입하면 냉정한 판단력과 다이나믹한 격투 액션으로 강력한 적들을 쓰러뜨린다. 그 언밸런스가 매력인 히로인이다. 그 가리가 폴리곤화되어 게임 중의 액션 무대로 이동한다. 어떤 전투를 보여줄 지 자못 기대가 크다.

폴리곤화된 주인공 가리

가리가 살고 있는 미래 세계를 소개

쿠즈테츠 상공에 떠 있는 공중 도시. 지상에서 만들어진 식료품이나 공업 제품의 대부분을 빨아들이고 있다. 쿠즈테츠의 사람들 중에는 자렘을 낙원이라고 믿는 자들도 적지 않다. 그렇지만 자렘의 실체를 아는 사람은 아직 아무도 없다

범죄와 빈곤의 가리가 사는 마을 - 쿠즈테츠

공중 도시 자렘의 아랫쪽에 있는 마을. 자렘으로의 물자를 보내는 중계 센터이기도 하다. 마을에는 범죄와 빈곤, 폭력이 난무하고 있다. 그렇지만 마을 주민들의 얼굴은 결코 어둡지만은 않다

공중에 떠 있는 낙원 - 자렘

쿠즈테츠 상공에 떠 있는 공중 도시. 지상에서 만들어진 식료품이나 공업 제품의 대부분을 빨아들이고 있다. 쿠즈테츠의 사람들 중에는 자렘을 낙원이라고 믿는 자들도 적지 않다. 그렇지만 자렘의 실체를 아는 사람은 아직 아무도 없다

가리 이외의 등장 인물

클라이브리

필살기인 백열장으로 수많은 범죄자들을 해치운다. 상금을 모으는 데 목숨을 거는 클라이브는 자신에게 방해가 되는 것들은 아무리 동료라도 용서하지 않는다

이도 다이스케

의식이 없는 가리를 스크랩 산에서 발견해 구해준다. 보통 때는 의사로서 여러 사람의 몸을 수리하지만 한편으로는 로케트 해머를 조종해 상금을 타려고 한다

자판

상금을 타기에 집념이 강한 남자. 옛날에 가리에게 수치를 당한 적이 있어 그때부터 가리에게 원한을 품고 있어 복수할 기회만을 엿보고 있다

벡터

쿠즈테츠 마을의 마케팅을 담당하는 어둠의 브로커 보스. 팩토리나 자렘과도 연관이 있다. 자렘으로부터 생환되어 온 유일한 인간이라는 소문이 있는 가리의 강적

아룸브레스토

모터 볼 제 2링 챔피언. 잔학한 파이터로부터 「폭제」라는 별명을 가지고 있다. 체인 블레이드로 대전 상대를 차례로 쓰러뜨려 왔다. 가리와의 대전을 손꼽아 기다리고 있다

광활한 폴리곤의 폐허에서 사투를 벌인다

PS용 「건무」의 화면을 공개한다. 입체적인 가리를 조작해서 3D 폴리곤 공간을 모험한다.

좁고 구불구불한 통로에서는 적이 보이지 않는다

ハッハーッ！
この俺といっしょに行こうぜ！
真っ白な自由の世界へッ！！

상금을 노리는 인물이 가리에게 접근해 온다

장 르	격투 액션	현지 발매일	미정
제작사	반다이	현지 가 격	미정

「드래곤 볼」 팬들을 기절시킬 만한 차세대 격투 액션 등장!

드래곤 볼 GT

애니메이션의 박력 배틀을 실현한 『GT』의 매력

현재 일본에서 인기 절찬리에 방영되고 있는 『드래곤 볼 GT』가 격투 게임이 되어 등장한다.

이번 시리즈는 드래곤 볼을 소재로 한 최초의 3D 폴리곤 게임으로 『GT』에 등장하는 전사들 이외에 종래의 『Z』 전사들을 포함 총 10인의 전사들이 한자리에 모이게 된다. 아직 자세한 정보는 공개되지 않았지만 「가메테오」 기술을 진화시킨 오리지널 「메테오」 등으로 보다 박력 넘치는 배틀을 보여주게 될 것이다.

▲트랭크스를 날려버린 오공의 발차기

폴리곤에 의해 오공이 부드러운 남자가 됐다!

폴리곤에 의해 호쾌하고 날렵한 움직임을 보인다

◀무투회에서의 오공과 트랭크스의 환상적인 만남!

▲원작 애니메이션의 박진감 넘치는 시점을 실현했다

◀정면에서 본 트랭크스의 모습. 원작에서의 재현성이 뛰어나다

▲캐릭터 외에 배경도 눈이 부실 정도

필살기 완벽 파워 업

격투 게임이라면 움직임이 가장 중요하겠죠?

이번의 『GT』도 『무투전』 시리즈처럼 아주 멋있는 폼이 많이 등장하고 스피디한 기술도 엄청나게 많다고 하는데.

초필살기 「메테오 스매쉬」도 신 시스템으로 변한다고 하는데 아직은 어떤 기술을 사용할 수 있을지는…

내 초필살기가 얼마나 근사해졌는지 기대해 보라구!

Z전사가 부활한다!

이번에는 오반의 아빠나 베지타들, Z 전사도 등장한다. 오반의 아빠는 한 번도 싸운 적이 없었기 때문에 더욱 기대된다. 그 외에 4인의 전사가 나온다고 하지만 아직까지는 모두 비~밀~

360도 모든 각도로 이동한다

폴리곤은 입체 캐릭터를 표현하기에 제일 적당하다. 때문에 지금까지와 같이 옆에서 보는 것만이 아니라 전후좌우의 각도에서 대전할 수 있다. 천하 제일의 무도회에서 싸우는 오공과 트랭크스 등의 격투는 원작의 장면들을 그대로 묘사했다고 한다.

이번 시리즈에서는 애니메이션이나 영화에서 볼 수 있는 박진감을 그대로 느끼며 대전할 수 있을 것이다.

나도 가만히 앉아 있지만은 않을걸! 너 지금 앉아 있잖아! 에이 멍충이, 콩!

캡콤의 히트작이 복합된 새로운 격투 액션

장 르	격투 액션	발매일	미정
제작사	캡콤	가 격	미정

X-MEN VS STREET FIGHTER

CPS-2로 개발된 캡콤의 개성적인 캐릭터들이 총출연하는 새로운 격투 게임 『X맨 VS 스트리트 파이터』가 등장한다는 긴급 정보를 마감 몇 분전 입수했다. 챔프는 이 정보를 토대로 게임 시스템, 등장 캐릭터 등에 관해 알아본다.

캡콤의 개성적인 캐릭터들이 총 집결

제목을 보면 좀 의아해 하는 사람이 많겠지만 「X맨 대 스트리트 파이터」는 캡콤의 히트 보드인 CPS-2를 사용해 개발된 게임들을 뒤섞어 놓은 게임이라고 할 수 있다. 이 게임에서는 동시에 두 캐릭터를 가지고 게임을 진행할 수 있다. 우선 이 게임에 등장하는 캐릭터들을 보면 「X맨」과 「마벨 슈퍼 히어로즈」의 캐릭터인 사이클롭스, 울버린, 스톰, 쟈가노트 그리고 매그니토가 있으며 이외에도 갬비트, 로그, 세이버투스 등 3명의 새로운 X맨 캐릭터들이 등장한다.

「스트리트 파이터 제로」에서는 류, 켄, 춘리, 장기에프, 달심, 찰리, 베가 등이 등장하며 「슈퍼 스트리트 파이터2」의 캐릭터인 캐미도 새로운 그래픽으로 무장해 등장할 뿐더러 고우키도 등장한다고 한다.

다양한 공격으로 더욱 박진감 넘치는 배틀

게임 플레이는 슈퍼 점프와 복잡한 공중 콤보 시스템을 갖춘 X맨 시리즈를 기반으로 하고 있으며 캡콤 게임의 오래전부터의 시스템인 잡히는 순간 중버튼, 강버튼을 레버를 입력한 채로 눌러서 잡기를 회피하는 낙법시스템도 여전히 존재하고, 슈퍼 콤보 등의 기술을 사용할 수 있게하는 별도의 게이지도 존재한다. 이 게임에서 가장 흥미있는 점은 '가변 공격 시스템'이다. 게임이 시작되면 플레이어는 2명의 캐릭터를 선택해 게임을 진행하다가 강손,강발을 동시에 눌러 사용 캐릭터를 바꿀 수 있다. 사용하지 않는 다른 캐릭터는 쉬는 동안 체력을 조금 회복할 수 있게 된다. 이런 캐릭터 교환 시스템으로 자신이 공격을 받고 있을 때에 카운터 식으로 사용할 수도 있으며 동시에 두명의 캐릭터를 이용하여 다양한 필살기의 컴비네이션을 구사하여 사용할 수 있다. 스테이지는 전반적으로 시스템이 X-MEN에 기반을 두고 있기도 하고 여러면에서 볼 때 스파 시리즈의 분위기보다는 X-MEN스러운 분위기를 더 풍기게 되지 않을까 예상해본다.

의외의 필살기가 가능

게임플레이를 살펴보면, 먼저 류는 무지막지하게 커져버린 파동권을 쏠 수 있게 되었는데 크기가 무려 보통 캐릭터 한명만하고, 게다가 이번에 류는 또 다시 이전처럼 '파이어 파동권'을 쓸 수 있는데 기본적으로 동작은 「스파 제로2」의 류를 기본으로 하였지만 스타일은 완전 SF2때의 류라고 한다.

그리고 켄은 '참공파동권'이 생겼다(!). SFZ2의 고우키만큼 나쁘진 않지만 상당히 괜찮은 표현으로 묘사되고 있다. 그리고 신룡권(?)을 상대에게 맞췄을 때에 불타는 회오리 바람이 일어나는 그래픽이 추가되었다고 한다. 고우키는 SFZ때처럼의 참공파동권과 모든 '슈퍼 콤보'를 가지고 있으며 '아수라 섬공' 또한 건재하고 언제나처럼 간단히 '공중 콤보'를 할 수 있어서 상당히 강하다고 한다. '슈퍼 콤보 천마호참공'이 30여번 히트된다는데.. 별도의 커맨드로 골라야 하는 듯하며 커맨드에 관하여 아직 알려진 바는 없다. 캐미는 별다른 점은 없으며 '슈퍼 콤보'쪽에 약간의 변화가 있을 뿐이고 장기에프는 '슈퍼 콤보'가 상대를 던지고 점프해 다시 먼저 서 따라 점프해 올라가 '스크류 드라이버'를 한다는데 한번 기대해 볼 만하다. 찰리는 별다른 변화는 없으며 '섬머솔트'가 공중에서 버튼에 따라서 여러번 히트되도록 변한 것말고는 별다른 변화가 눈에 띄지 않으며, 베가는 텔레포트가 지상에만 한정되어 있던 것이 지상에서 공중으로 공중에서 공중으로 등등 다양한 패턴이 가능해졌다.

정확한 발매일은 미정이고 SF2 이후로 이어온 스파 시리즈에서는 제외되는 별도의 외전의 성격을 띄고 있기도 하지만 「스트리트 파이터 제로2 알파」와 더불어 「스트리트 파이터3」가 나오기 전까지 즐겁게 스파3를 기다리기에 충분할 것으로 예상 된다.

-새로운 유통구조 정착 가능-

세가 코리아 설립은 일본 초대 메이커 국내 진출 돕는다

지난달 세가가 한국의 대기업을 포함 중소 아케이드 업체와 손 잡고 [세가 코리아]를 설립, 정식적인 합작 법인으로 한국에 들어와 세가 타이틀을 독점하게 된다는 얘기가 있었다.

그리고 한달이 지난 현재 「버파3」를 안고 있는 세가와의 길고 긴 줄다리기는 끝이 났다. 이제까지의 얘기와는 달리 [세가 코리아]는 세운상가 측의 중소 수입 업체를 배제, 세가와 현대만이 공동 지분을 갖게 되는 1 대 1 합작 법인이 된다는 것으로 매듭이 지어졌다.

이번 핫뉴스에서는 세계 아케이드 게임 시장을 주름잡는 세가가 삼성이 아닌 또다른 막강한 국내 대기업과 새로운 사업을 추진하게 된 그 뒷배경과 세가의 본격적인 한국 진출로 인해 변혁의 조류를 맞게 될 국내 아케이드 게임 시장를 집중 점검해 보는 기회를 마련해 보았다.

합작을 통한 세가의 선택과 전략

세가가 현대와 손 잡고 「버철3」 발매를 기점으로 한국에 상륙한다. 이것은 단순한 의미의 합작이 아니다. 지금까지 세운상가를 통해 유입됐던 아케이드 기판이 한국 제일의 기업인 현대를 통해 들어옴으로써 국내 아케이드 시장에는 대변혁의 바람이 일게 될 것이다.

기존의 재래식 다단계 유통구조는 직판의 형태로 바뀌고 게임센터는 더욱 대형화 고급화되어 갈 것이다. 이러한 변화는 아케이드 산업을 부흥시키는 주요 원동력이 될 수도 있는 반면 일본 게임 메이커들의 소굴로 제공될 수도 있다.

코나미 역시 처음에는 코나미 코리아로 들어와 지금은 합작 회사에서 독립, 그들의 독자노선을 펼쳐나가고 있다. 이제 97년도 게임시장이 개방되면 세가와 코나미에 이어 남코, 캡콤, SCE 그 외에 수많은 일본 게임 메이커 군단이 한국에 밀려 들어와 순수 국내 게임산업의 숨통을 졸여올 것이다.

업계에서 세가의 AM 사업부가 게임이 국내에 진출하게 되리라는 것을 예감한 것은 이미 오래 전의 일이다. 어쩌면 그 날이 예상보다 너무 늦어진 것이라고 말하는 사람들도 있다.

현재 유럽에서는 이미 아케이드 시장에서 세가가 철수된 상태이다. 유럽은 주택가라 해도 아시아권과 같이 밀집되어 있지 않기 때문에 유럽권에서 세가 타이틀은 그다지 빛을 보지 못했다. 그리고 현재 세가는 뒤늦게야 한국으로 눈을 돌리게 되었다. 유럽쪽에 비해면 한국은 아케이드 시장의 생리에 맞는 최적의 입지 조건을 갖고 있는 셈이다. 인구밀도가 높다는 것도 물론 그 이유 중에 하나겠지만 아직 한국에는 가정용 게임기보다 아케이드 게임을 즐기는 유저들이 훨씬 더 많다는 것이다. 그리고 가장 타겟이 될 수 있었던 것은 일본 일색, 특히 세가의 「버철 파이터」에 완전히 넋이 나간 유저들이 실로 헤아릴 수 없을 정도로 엄청난 군단을 형성하고 있다는 점이다.

하지만 세가의 한국 진출 제 일보는 아케이드 쪽이 아닌 가정용 게임기 시장이었다. 삼성을 통해 정식으로 발매하고 상상 외로 저조한 매출을 보이자 세가는 그 이유를 삼성의 경영 방침에 문제가 있는 것으로 몰아부쳤다고 한다.

물론 다 아는 얘기이겠지만 삼성 새턴이 성공하지 못했던 것에는 여러가지 문제가 복합되었다. 보따리에 의해 국내에 들어온 새턴 보급대수를 정확하게 파악하지 못한 것도 이유 중에 하나였고 일본 타이틀과 삼성 정식 타이틀을 서로 호환되지 못하도록 한 것이 가장 결정적인 주요 원인이었다. 때문에 세가측에서는 이러한 것들을 미리 예측하지 못한 삼성측의 경영 미스로 인해 자사 새턴의 이미지가 나빠졌다고 생각하고 있는 반면 삼성측에서도 역시, 일개 외국 중소기업에게 귀찮은 참견을 들어가며 허리를 굽힐 필요는 없다고 생각하는 것이다.

이런 세가와의 미묘한 감정 대립이 아니더라도 삼성이 아케이드 업계에 뛰어들 수 없는 데

에는 그만한 이유가 있다. 불법이 판을 치는 아케이드 시장에 합류해 기업 이미지를 손상시키면서까지 실리를 추구할 수는 없다는 것이 그들의 생각이다. 그렇다면 현대는 기업 이미지를 전혀 중요하게 생각하지 않기 때문에 세가와 손을 잡고 아케이드 시장에 뛰어든 것이냐고 반문하는 사람도 있을 것이다.

현대는 3년 전부터 아케이드 시장 진출을 위해 철저한 기획 단계에 들어갔고 지난해 11월 대학로에 조이뱅크라는 대형 고급 게임 센터를 설립함으로써 표면화 되었다. 현대는 아케이드 시장을 불건전한 퇴폐 산업으로 보지 않고 격이 다른 대단위 가족 휴식 공간이라는 새로운 차원의 문화로써 정착시켜 나갈 것을 지향했던 것이다. 이런 의미로 볼 때 이번 현대의 아케이드 시장 진출은 상당히 큰 의미를 부여한다.

세가 진출로 영세 게임센터 붕괴 일로

이번 현대의 아케이드 업계 진출에 대해서도 물론 말들이 전혀 없을 순 없다. 한나라 최고의 기업이 불법이 판치는 어두운 뒷골목에까지 손을 뻗칠 수 있느냐는 하는 것이다. 하지만 이러한 생각은 극히 일부의 생각으로 대부분의 게임 관계자들은 현대의 게임 산업 진출로 인해 규제 일변도의 강압적인 법 제재가 완화될 수 있기를 바라고 있다.

지금까지 게임 업계에 한해서만 유난히 강압적인 규제를 강행했던 국가 정책이 현대의 새롭고 건전한 경영 방침으로 대대적인 전환점을 맞이 할 수 있을 것이라 믿는 것이다.

가장 손쉽게 비교되는 일례로 노래방을 들 수 있다. 처음에는 노래방도 불건전한 놀이 문화요 왜색 취향의 소비 행태라고 매도했으며 게임 업계 쪽만큼이나 큰 제재를 가했었다. 하지만 노래방이 하나 둘 등장하고 하나의 큰 소용돌이가 되어 많은 사람들에게 최고의 휴식 공간으로 자리잡자 그 때가 되서야 깨닫게 된 것이다. 노래방을 전면적으로 규제만 할 것이 아니라 한국인의 정서에 걸맞는 하나의 건전한 놀이 문화로 인식하고 기술 개발을 통해 고부가가치 산업으로 유도해 나가가자는 쪽으로.

결국 이러한 인식의 전환으로 현재 한국은 노래방 기기에 한해 최고의 기술력을 자랑하는 제일의 수출국이 되었다.

하지만 아직도 게임 업계에 한해서는 평수 제한이니 영업시간이니 심지어는 플레이 가격까지도 법으로 규제하고 있다. 때문에 막대한 투자를 해서 대형 게임센터를 운영하기에는 상당한 모험이 뒤따르는 것이다.

현재 전국 15,000개의 게임센터 중에 일일 매출액이 10만원을 밑도는 영세한 게임 센터가 90%에 이른다. 그리고 한달에 천여개의 점포가 문을 닫고 있다.

이러한 현상은 대규모 대형 게임센터의 등장에 기인된 것으로 한대에 천만원대를 호가하는 자동차나 오토바이 드라이빙 게임, 「버철 파이터」나 「버철 캅」과 같은 고해상도를 자랑하는 고가 게임기를 영세한 오락실의 경우에는 비치해 둘 수 없기 때문에 어떤 곳에 대규모 고급 게임센터가 들어서면 근방 3km의 소규모 오락실은 새로운 대형 점포에 치여 찬밥 신세가 되는 것이다.

지난 8월 20일 게임센터의 영업시간이 10시로 완화되어 1시간 연장 영업할 수게 되었다.

우수운 얘기지만 영세한 오락실 사장들은 영업 시간을 연장하고 점포 평수 규제를 폐지하는 것에 결사 반기를 들었다고 한다.

규제가 완화되면 될수록 돈 가진 자본가들이 게임 산업에 뛰어들게 되고 게임센터의 볼륨이 커지면 커질수록 영세 업자들은 악순환을 되풀이 하게 되기 때문이다.

세가 코리아의 유통구조, 직판 & 틈새시장

기존의 기판 유통 구조는 원칙적으로 [버철 파이터]나 드라이빙 게임과 같은 대형 기계가 완제품으로 들어오게 될 경우 전기형식승인이라는 절차를 밟아야 정식으로 수입이 허가된다. 하지만 그 같은 법적 절차를 따르기 위해서는 3대의 버철 파이터 완제품을 제출해서 여러가지 검사를 거쳐야 한다. 하지만 그런 후에는 한대는 거의 고물에 가까울 정도로 망가져서 나오게 되고 2대는 거의 중고가 되어 버리기 때문에 여기에서는 2, 3천만원의 손해를 감수해야 하며 통관에 있어 기판당 28%라는 특별소비세까지 부담해야 한다.

이외의 또하나의 경로로는 8%의 관세를 물고 보드나 핸들, 브라운관, 케이스 등을 따로 따로 들여와 국내에서 조립해 유통하는 방법이 있다. 판매 이익금에 대한 28%의 세금을 내야 한다.

이때에는 부품으로 들여올 때에는 특소세를 피할 수 있는 반면 판매에 따른 이익금이 세금으로 추징되어지므로 결과적으로 볼 때에는 양쪽의 최종적인 출고가에는 별 차이가 없다.

세가 코리아가 설립되면서 기존의 재래식 유통구조가 무너지고 게임 센터 업주들은 수입상, 딜러 도매상의 다단계를 거치지 않고 직접 세가 코리아의 유통망을 통해 기판을 구입할 수 있게 된다.

또한 기존에 성행했던 아케이드 시장의 불법 거래가 전면적으로 차단될 것이며 세가 타이틀에 의해 명맥을 이어왔던 세운상가의 기판 수입 업자들은 중고 기판을 제 3국으로에 수출하는 국제 딜러로 전환하게 될 것이다.

하지만 지금까지 이 두가지 경로 중에서 세운상가 수입상들이 선택했던 것은 후자쪽이었다.

세가와 정식으로 계약을 따내지 못한 수입업자들은 일본의 에이전시라는 상사(일본 딜러)들을 통해 비싼 가격으로 기판을 들여오게 되고 여기에서 추가되는 비용을 다른 방식을 통해 보충하게 된다.

그러기 위해서 필요한 것이 바로 부품 가격을 위조한 계약 서류이다. 브라운관, 보드, 핸들 등의 가격을 본래의 가격보다 낮게 정해 특소세의 부담을 최소로 하고 원가와 서류상의 가격 차이에서 오는 잔금은 현금으로 국제 딜러의 손으로 직접 넘겨지게 되는 것이다.

하지만 이러한 경우는 앞서 말한 대로 일본 메이커측과 정식으로 타이틀 계약을 맺지 않은 수입상들의 경우에 한해서이다.

세가나 남코와 같은 메이커측과는 이러한 이중 계약은 불가능하기 때문이다.

그렇다면 현대와 세가가 지분을 투자하는 세가 코리아는 어떤 유통 구조로 전환될 것인가? 기존의 세운상가의 수입상들은 어떻게 되는 것인가 하는 점에 의문을 갖게 될 것이다.

지금까지는 거의 도토리 키재기라고 할 수 있을 정도로 일본에서 대작 타이틀이 나오면 비슷한 자본으로 경쟁을 해서 현금 조달 능력이 가장 뛰어난 쪽으로 낙찰이 되었다. 하지만 이제 현대가 아케이드 시장에 개입되면 얘기는 달라진다. 현재 현대는 「버철 파이터3」를 3,000장 정도로 들여올 것을 예상하고 있다. 그 수입가를 900만원 선으로 잡는다고 해도 270억이란 어마어마한 수치가 나온다. 하지만 현대는 굳이 여러 투자자들을 모으지 않아도 충분히 소화할 수 있는 금액이다. 때문에 현대에서 기판을 많이 들여오면 들여올수록 기존의 수입상들의 뒷거래는 저절로 수그러들게 되는 것이다.

그렇다면 현재 전국에 15,000개의 게임센터 중에서 1,200만원을 호가하는 「버파3」를 들여놓을 수 있는 게임센터가 몇군데나 되느냐 하는 것이 문제이다. 만약 들여 온다고 해도 플레이 가격을 500원으로 올리지 않는 한 그다지 수익성이 없다고 생각하는 사람들도 많이 있다.

하지만 「버파2」의 경우 200원을 기준으로 몇개 수도권 도시에서 인컴 테스트를 받았을 때 버파 한대에 평균 9만원이란 매출이 올랐다.

이것이 한달이면 270만원, 5달이면 1350만원으로 그 안에 충분히 투자 금액을 뽑을 수 있다는 결론이다.

만일 「버파3」가 2,000장만 팔리고 1,000장이 재고로 남는다고 해도 최악의 경우 렌탈이라는 형태도 생각할 수 있다. 우선 원하는 게임 센타에 기판을 빌려주고 총매출의 어느 일정 액수를 회수해 가는 것이다. 그리고 시간이 지나 「버파3」로 인해 어느 정도 자본금이 모이면 대부분은 렌탈의 형태를 벗어나 기판을 완전히 사버리는 쪽을 선택하게 되는 것이다.

앞으로 중간 단계가 없어지는 새로운 유통 구조로 바뀐다고 해서, 또 현대에서 세가의 타이틀을 독점한다고 해서 기존의 세운상가의 수입상들이 모두 공중에 붕 떠버리는 것은 결코 아니다.

앞으로 이들에게 나타날 가장 유력한 행로는 2가지로 추측할 수 있다.

그 첫번째는 현대에게 기판을 사서 다시 게임센터로 공급하는 딜러가 되는 것이다. 하지만 이것은 기존의 딜러들과는 조금 의미가 다르다. 현대에서도 전 물량을 일일이 게임센터로 직판하는 것은 불가능하기 때문에 거액의 현금을 가져오는 딜러들에게 직판하는 가격보다는 조금 낮은 가격으로 공급해 주게 될 것이다. 그러면 딜러들은 중간의 마진을 챙기고 현대에서 직판하는 가격대에 맞춰 게임센터에 보급하게 되는 것이다.

때문에 외견상으로 보기에는 딜러들이 여전히 존재하는 유통 구조를 보인다고 해도 소비자들의 입장에서 보면 딜러들에게도 같은 가격으로 구입할 수 있기 때문에 재래식 유통 구조 때와는 비교할 수 없는 이점이 생기는 것이다.

또한 이들 딜러들은 현대의 직판과 경쟁해 철저한 A/S를 내세운다든가 기존의 「버파2」와 같은 철 지난 기판들을 처리해 주고 자신들의 기판을 판매한 후 그것을 다시 필리핀이나 중국에 수출하는 국제 게임기 중고 무역상이 되는 것이다.

이 외에 두번째 행로로써 예상되는 것은 생각할 수 있는 것은 기존에 행했던 기판 수입상의 본연의 일을 생각할 수 있다. 비록 전과 같은 대단위 사업은 아니더라도 세가 타이틀 이외에도 수익성 있는 다른 타이틀이 전혀 없는 것은 아니기 때문이다.

「철권 Ⅲ」 등장 예고로 긴장하는 세가

「버파Ⅲ」와 「철권 Ⅲ」가 경쟁하면 어떤 것이 우세한가라는 질문을 하면 대다수의 게임머들이 「버파3」 쪽에 더 많은 표를 던질 것이다. 물론 「철권」도 무시할 수 없는 타이틀이긴 하지만 그래도 국내에는 아직까지 광적이라고 할 정도로 버파를 추종하는 이들이 있다.

물론 수입상들도 버파쪽에 더 집착하는 것은 사실이다. 하지만 결과적으로 놓고 볼 때 「버파Ⅱ」와 「철권Ⅱ」의 경우 「철권Ⅱ」를 수입한 업체가 더 많은 돈을 벌었다. 「철권」역시 인컴 테스트에서 일일 동전 투입 액수가 9만원을 넘어섰기 때문이다.

만약 이렇게 놓고 볼 때 거의 비슷한 시기에 발매될 경우에는 수입업자들과 게임센터 사장님들은 많은 고심을 하게 되는 것이다. 물론 대형 게임센터에서는 철권이고 버파고 모두 깔 수 있는 자본이 된다고 해도 소규모 게임센터에서는 버파 하나보다는 철권 5대에 구미가 더 당길 수도 있는 것이다. 아니 그것을 확실하게 입증할 수 있는 것은 「철권Ⅱ」가 8,000 타이틀이 팔린 것을 보면 쉽게 이해할 수 있을 것이다.

지금 현재 세가는 「버파3」 발매를 앞두고 심각한 고민에 빠져있다고 한다. 그것은 「버파3」가 기존의 「버파2」 때의 브라운관을 그대로 사용할 수 없다는 것에 있다. 브라운관에는 일반적으로 TV모니터에 사용되는 (CGA)가 있는데 이것은 15KHz의 주파수가 필요하며 그 윗단계로 24KHz가 있다. 이것은 버파2에 사용되었던 것으로 중등급 정도의 화질을 보인다.

그리고 이번 「버철3」는 PC 모니터에나 사용되는 31.5KHz (VGA) 브라운관 사용이 필수적이기 때문에 소비자들은 브라운관 제작에 드는 비용까지 부담해야 한다는 결론이다.

1,200만원 짜리 기판에 고가 브라운관까지 가세! 「버파3」는 얼마나 더 비싸져야 하는가...

현대와 세가의 마지막 단판

현대 = "현대와 세가는 70:30으로 공동지분을 갖는다"

세가 = "1%라도 현대보다는 많아야 한다"

세가는 지금 「철권Ⅲ」 발매 시기가 신경이 쓰일 수밖에 없다. 버철 파이터가 비싸지면 질수록 철권 발매를 무작정 기다리는 소비자들이 늘어날 것이기 때문이다.

기판 자체만해도 엄청난 금액이 아닐 수 없는데 거기에 브라운관까지 모조리 바꿔 줘야 한다면 과연 몇장이나 팔릴 수 있느냐 하는 것이다.

잠식 일보 직전인 국내 게임 시장에 비상구는 있는가!

우리는 세가가 한국에 합작법인을 설립하는 궁극적인 목적을 잊어서는 안된다. 그동안 10년간이나 친분관계를 맺어왔던 세운상가 수입상들을 버리고 현대를 선택한 데에는 분명 그만한 이유가 있는 것이다.

우선 내년부터 서서히 개방되는 한국의 게임 시장에 본격적으로 침투하기 위해서는 여러가지 사전지식이 필요하다고 생각한 것이다.

그렇게 놓고 볼 때 세가가 바라본 현대에게는 상당한 이점이 있다. 우선 직판이 가능한 든든한 자본력과 법적으로 문제가 발생했을 때 민첩하게 해결할 수 있는 든든한 방패막이인 것이다.

때문에 세운상가 쪽의 여러 업체와 합작하는 것보다는 한국에서 제일의 지명도를 자랑하는 기업과 손잡는 것이 훨씬 더 실속있는 일이라 판단한 것이다.

세가가 이렇게 물꼬를 터두면 그 위에 코나미, 남코, 캡콤 등이 한번씩 쓸고 지나가게 될 것은 너무도 극명한 일이다.

자체 개발을 뒷전으로 하고 일본 타이틀 유통에만 급급하다가는 이제 한국의 게임 시장은 영원히 일본 게임 메이커들의 소굴이 될 지도 모른다.

이제 세가와 현대는 「버파Ⅲ」 발매일을 기점으로 정식적인 합작법인이 된다. (현대 세가)가 될지 (세가 코리아)가 될지 지금은 아무도 장담할 수 없다.

하지만 이것은 단순히 '연고전'이니 '고연전'이니 하는 학교 간의 감정 싸움과는 그 차원이 다르다. 지금 우리는 어느쪽에서 1%라도 더 많은 주식을 갖게 되느냐 하는 것에 국가적인 사활을 걸 수밖에 없는 것이다.

현대가 앞으로 아케이드 산업을 어떻게 주도해 나갈 것인지, 단순히 기존의 기판 수입업자들처럼 영리만을 추구하게 될지, 아님 게임 시장에서 창출한 수익으로 기술 개발에 투자해 게임 산업을 육성시킬 수 있는 방안을 모색할 것인지 알 수 없지만 이번이 마지막 기회라는 것만은 우리 모두 자각해야 할 것이다.

새턴 소프트 한글화 컨버전 러쉬

-미스트2도 제작-

새턴 소프트가 한글화되어 대거 쏟아진다. 우선적으로 컨버전되는 게임은 12월로 출시 예정된 알버트 오딧세이와 엘하자드로 새턴에서 인기를 끌었던 롤플레잉 게임이기도 하다. 한글화 작업은 청 컴퓨터 그래픽스에서 담당하게 된다. 뿐만 아니라 디지타워, 열림 등 매니어에게 낯익은 개발업체에서도 한글화 컨버전으로 국내 새턴 시장을 뜨겁게 달굴 것으로 예상된다.

유명 RPG소프트의 한글화 예정

새턴용 소프트들이 대거 한글화되어 출시될 예정이다. 새턴용 소프트를 한글화하는 업체는 다름 아닌 청 컴퓨터그래픽스. 미스트의 한글화에 이어 이번이 2번째이다. 청 컴퓨터그래픽스가 올해안으로 출시할 새턴용 소프트는 「알버트 오딧세이」와 「엘 하자드」로 12월로 예정되어 있다.

「알버트 오딧세이」와 「엘 하자드」는 롤플레잉 게임으로 많은 텍스트와 한글 음성을 요하는 게임이다. 특히 일본어 자막으로 되어 있으며 국내의 어린 유저들은 게임이 고난이도이기 때문에 어려운 게임이다. 따라서 이 2개의 소프트는 전작 미스트에 비해 한글화가 오히려 더욱 어려운 편일 수도 있다. 청 컴퓨터그래픽스는 이에 따라 일본의 원 제작사 「선소프트」 등과 계약을 맺고 모든 소스 등을 받아 한글화, 음성 더빙 등을 국내에서 할 예정이다. 또한 이들 작업을 위해서 새턴 소프트를 만들 수 있는 장비들을 모두 도입 작업 중에 있다.

PC게임 개발에도 손댈 예정

청 컴퓨터그래픽스는 작년 비밀리에 게임팀을 결성, 이미 국내게임에 대한 사전 조사를 했다. 또한 게임을 만들기보다는 자체내 학원이 있어 만들기 보다는 전문 개발 인력 양성에 치중하고 있다. 이들 게임팀은 대부분 이 학원의 그래픽 출신에 강사들이라는 것이 이 학원의 강점이기도 하다. 또한 97년 중반부터는 그동안 쌓아온 노하우를 바탕으로 본격적인 IBM PC 게임 개발에 나설 예정으로 기획은 2년 전부터 천천히 진행해오고 있었다. 단연 IBM PC게임뿐만 아니다. 어느정도 컨버전 기술을 바탕으로 앞으로 비디오 게임 소프트도 개발에 손댈 예정이다.

미스트2의 동시 발매 추진

현재 미스트를 한글화한 것 이외에 「알버트 오딧세이」, 「엘 하자드」 이외에 아직 많은 소프트들의 한글화를 추진하고 있다. 그 중 주목할만한 것이 새턴용 「미스트2」. 「미스트1」이 출시되었을 때에 매니어들의 혹평을 받은 게임이다. 한편 이 게임은 현재 미국에서는 영화로 제작되고 소설로 출간되어 그 인기를 실감할 만하다. 바로 이 소프트의 후속작이 한글화되어 국내에 동시 출시할 목표를 예정으로 작업준비를 완료했다.

또한 전 세계적인 추세가 멀티 플랫폼에 나오는 것에 맞추어 이들도 여러 종류의 소프트를 모두 새턴이나 IBM PC용으로도 동시 출시를 목표로 세우고 있다. 바로 그 타이틀 중의 하나가 국내에서 IBM PC 유저들에게 최고의 인기를 모으고 있는 「코맨드 & 컨커」의 새턴용 타이틀 출시이다. 이 타이틀은 이미 국내에서 20,000카피가 넘는데다 그 후속작을 기대하고 있어 그 인기를 실감할 만하다.

특히 코맨드 앤 컨커는 마우스를 필요로 한 게임으로 이번에 이들이 기획하고 있는 것은 새턴 전용 마우스와 이 게임을 동시에 패키지해 국내외적으로 발매할 계획을 가지고 있다. 또한 시에라의 전략 시뮬레이션 「컨커러」도 새턴용으로 제작할 예정으로 시에라와 접촉 중에 있다.

현재 국내 게임 개발사들이 일본의 많은 소프트들의 컨버전과 함께 차세대 게임의 개발에 주력하고 있다. 디지 타워가 새턴용 시빌라이제이션을 플레이 스테이션으로, 열림 기획이 차세대 게임 제작을, 만트라가 플레이 스테이션 소프트의 제작에 참여하고 있다. 앞으로 국내 비디오 게이머들도 한글이 있는 게임 소프트를 할 날도 멀지 않았다.

탐험대의 핫 이슈 오피니언

지난달 스퀘어의 4대 타이틀 공습경보로 인해 병원마다 게임 유저들로 발디딜 틈이 없었다는데... PS 유저들은 찢어진 입을 꿰매러, 새턴과 닌텐도 유저들은 배탈을 가장한 기괴한 배앓이로 인해.

P Playstation과
S SATURN 등
대 대 부분의 유저들이 인정하는 인기 하드웨어들이
공 공 격적이고 다작 위주의 소프트 전략을 취하고 있는데
세 세 월이 지나도 또 즐기고 싶은 『슈퍼 마리오 월드』 같은 게임을 만드는 것이 중요할 것.

김또깡

공포 게임을 만들기로 결심했던 손수달은 『더 록』이란 영화를 보고 다시 마음을 바꾸어 전쟁 액션 게임을 개발하기로 결심하는데... 급기야는 이 새로운 게임을 위해 『네이비 실』, 『코맨드 앤 퀀커』 등 전쟁 액션 게임에 광분한다. 그러나 손수달에게는 한가지 단점이 있었으니 그의 주민등록증에는 제 2국 민역이라고 써여 있다는 것이다.

손수달

이제 무더웠던 여름은 가고 가을의 문턱. 천고 마비다 또는 독서의 계절이다 하며 사람들은 제각기 한마디씩 한다. "음! 이제 좀 살만하군!". 그러나 비디오 게임 유저들과 시험을 앞 둔 수험생들은 조금 다른 말을 한다. "음! 이제 좀 할만하군!"

이인분

게임챔프 인포샵에 박쥐의 팬들(5명)이 생겼다는 소문을 듣고 인포샵에 자신의 사진을 올려주는 것이 팬들에 대한 도리라고 주장하는 박쥐. 밤새도록 앨범을 뒤적여 3년전 가장 날씬했던 고려짝 사진을 들고 최마빡에게 디밀자 마빡 최는 가냘픈 진실 언니 목소리로 "기획팀이 하는 사업에 제발 식초물을 치지 말아줘~"

박쥐연

지난 한달간 게임챔프에 얼굴한번 나타내지 않았던 바위. 그 이유인즉 한달간 여자에 정신이 팔려 있었기 때문이었다. 그로인해 한때나마 게임계를 등지기까지 했던 바위가 다시 컴백한 사연은 알길 없지만 빼빼로 그는 이런 말을 한다. "역시 영원한 나의 마누라는 게임뿐이여~" 오~ 바위의 브로큰 러브 스토리가 하나 더 늘어난 것일까?

고바위

20년 만에 시냇가로 소풍을 간 X-아이. 그 시냇물 속에서 물고기(그것은 피라미!)가 범람을 하는 것을 본 X는 맞지도 않는 물안경을 푸~욱 눌러쓴 채 바닥을 짚으며 헤엄을 치는데... 물속의 피라미 떼들의 눈빛이 꼭 김또깡의 찢어진 눈매와 너무나 흡사해 간이 철렁한 X. dirty한 기분에 삐삐의 진동까지 합세. "너 오늘까지 휴간줄 아는 모양인데 정 쉬고 싶으면 영원히 푹 쉬게 해 줄게!"

X아이

탐험대가 체험한 이달의 추천게임

노엘 (9)

PS/기타/파이오니아 LDC

이건 정말 「프린세스 메이커」와 「두근두근 메모리얼」과는 비교할 수 없는 색다른 맛과 환상적인 재미를 준다. 단순히 패러미터 수치를 높이는 데 열을 올리지 않아도 순수하게 대화 자체를 즐기면서 다양한 이벤트를 즐길 수 있다. 하지만 난이도가 엄청나게 높다는 것이 옥에 티.

오버블러드 (7)

PS/어드벤처/리버힐 소프트

이제 가을이라 호러물을 사양하고 싶은 유저들이 있을지 모르겠지만 이번 오버 블러드 만큼은 내년 여름까지 미뤄두기에는 너무나 아까운 타이틀이다. 전염병으로 일그러진 인간 몬스터에 맞서 자폭 장치가 설치되어 있는 연구소를 탈출하는 스릴은 「D의 식탁」과 「바이오 하자드」를 짬뽕한 오묘한 맛!

야화(夜話) (8)

IBM PC/전략 아케이드/FE

FE의 두번째 기대작 「야화」가 드디어 출시되었다. 「야화」는 수많은 적을 물리치면서 느낄 수 있는 아케이드 게임의 통쾌함과 치밀하고 세밀하게 설정된 시나리오를 유저가 직접 제어함으로써 느낄 수 있는 전략의 특성을 조합한 새로운 형식의 게임으로 청소년층 뿐만 아니라 성인층도 즐길 수 있는 폭넓은 연령층을 위한 게임이다.

스퀘어의 불타는 야욕 긴급 소방 작전

닌텐도는 죽마고우였던 스퀘어의 배신에 실제로 큰 타격을 입고 있다. 슈퍼컴보이 시절같았으면 이 정도 시기에 대작을 빵빵 터뜨려 주었을 스퀘어의 공백은 너무나 크다. 『사가 프론티어』나 『FF택틱스』가 SFC나 N64로 발매된다면 엄청난 인기와 함께 하드웨어 판매에 굉장한 영향을 미쳤을텐데...

그러나 『토발 No.1』에 수록되어 있는 대작 RPG 이외의 『부시도(무사도) 블레이드』 등의 타이틀은 기존 스퀘어의 명성에 먹칠을 하는 졸작이라고 할 수 있다.

이번 기회에 닌텐도는 RPG보다는 액션 게임에 더욱 치중하는 편이 좋을 듯하다. 11월경에 발매되는 킬러 소프트 『마리오 카트 64』를 비롯해 12월의 『요시 아일랜드 64』 등은 충분히 PS의 대작들과 대적할 수 있을 것이다. 그러나 RPG면에서도 『젤다의 전설 64』, 『마더 3』 등의 대작들이 닌텐도를 다시 부활시킬 것이다.

이전 소니사는 자사의 PS를 발매하기 전에 이런말을 했었다.

"우리가 공개하는 32비트 게임기의 뛰어난 하드웨어 스펙으로 많은 서드파티와 유저들을 사로잡겠다.' 이것은 확실히 하드웨어에 카리스마적인 부분을 화려하게 연출시켜 시장을 제압하겠다는 이야기로밖에 들리지 않는다. 분명 차세대 초반전은 소니의 생각대로 됐다. 그러나 지금에 와서 세가의 소프트 군단에 서서히 밀리며 32비트 시장의 형성과 닌텐도라는 거함이 선전을 시작한 64비트 시장에 위기의식을 느끼며 자신들의 태도를 바꿔야 한다고 마음먹은 것일까? 스퀘어를 끌어들이고 (세간에서는 스퀘어의 막대한 출자에 소니의 재력이 연관되어 있다는 소문도 있다) 『FFVII』을 내세운 연말 작전을... 거기에 스퀘어 소프트의 다수 출전이라!? 스퀘어의 소프트를 즐기기 위해 PS를 구입하는 게이머도 다수 등장할 것이다. 그러나 그것은 일부의 움직임일 뿐 새턴과 닌텐도 64의 판매율 STOP은 조금 지나친 발언이 아닐까?

스퀘어가 『토발 No.』 화면 자료를 처음 공개했을 때, 통통 불은 레슬러 마리는 보기만 해도 혐오스러워 게임할 맛 뚝 떨어진다고. 하지만 지금 그런 말 했던 격투 게임 비평가들은 모두 어디들 숨었나? 스퀘어사가 물론 인간적인 면에서는 조금 문제가 있어 메이커들 사이에서 욕을 바가지로 얻어먹고 있지만, 정상에 선 자에게는 언제나 시기하는 무리들이 따르는 법. 지난달 전격 발표된 스퀘어의 『제비』, 『부시도(무사도) 블레이드』를 비롯, 기존의 RPG 시리즈 속편까지 동시 다발로 올 12월부터 빵빵하게 터뜨리는 것에 대해 경쟁 하드웨어 메이커들은 무지하게 고민스러울 것 같은데... 세가에서는 자사 타이틀 중 밀리언 셀러를 기록했던 시리즈물 중 하나를 속편으로 내놓는다고 하는데 그 게 『판타지 스타 5』가 되든 『샤이닝 포스 3』가 되든 스퀘어의 양과 질의 합동 공세에 대적하기에는 왠지 허기가 느껴지는데 물론 N64도 예외는 아니겠지만. 새턴 유저가 영양 실조로 허덕이다 못해 새턴을 내던지고 PS 유저로 전향하기 전에 잽싸게 뭔가 믿음직한 신 타이틀을 내놓지 않으면 새턴, N64 하드웨어 보급대수가 영원히 스톱 모션을 취하게 될 지도 모르는 일 아닐까?

드디어 스퀘어가 물량공세를 하고 나섰군! 물론 『FFVII』이 기대작이라고는 하지만 그것 하나만을 가지고는 버티기 힘든 것일까? 『토발 No.1』은 또 어떤가? 물론 좋다는 사람도 있지만 기대 이하라는 사람도 많은 것 같은데. 세가와 닌텐도 역시 가만 있지는 않잖아? 세가는 스퀘어에 대항할 만한 빅타이틀을 연말에 내놓겠다고 발표한 상태이고 닌텐도 역시 그동안 발매일이 애매했던 소프트들이 올 가을을 시작으로 계속 쏟아져 나올 예정이고 보면 스퀘어의 물량공세는 스스로 살아남기 위한 발버둥에 지나지 않는 것일지도... 세가의 장점은 자사 스스로 빅타이틀을 만들 수 있다는 것이고 닌텐도는 하드의 뛰어난 기능을 들 수 있지. 하지만 소니. 그나마 스퀘어의 질량공세가 아니면 치열한 3파전의 축에도 끼지 못할 뻔했잖아! 이러다가 스퀘어의 질량공세가 세가의 퍼펙트한 질적 공세에 밀리고 에닉스를 주축으로 한 닌텐도 연합에도 밀리면 이젠 갈 데도 없을걸? 스퀘어의 이번 발버둥이 성공하지 못한다면 스퀘어가 너무 불쌍해.

PS라. 음~ 과연~ 인정할 때가 온 것 같군! 하나 이것은 한낱 백지장에 불과하다는 말을 던져주고 픈 심정임을 통보해두며... 자! 누구나 생각 할 수 있을 것이 언제까지나 PS가 이런 이벤트를 벌일 수 있는가 하는 점이다. 4대 타이틀, 이중에는 동시 발매되는 소프트가 있다.

한마디로 발매일을 잘못 잡은 것이라고나 할까? 그러나 바뀔 수도 있을 터. 새턴이 현재 목이 마른 건지 아님 다시 내뱉으려는 건지 PS에게 물을 먹고 있는 이 시점에서 전세를 뒤집을 계획을 세우고 있는 것을 모르고 있다면 오산의 도가니에 "퐁~동" 빠질 것이 틀림없다. 새턴만이 아니라 닌텐도 64 그리고 SFC도 다시 어느 높은 곳에서 소프트 물결 속으로 다이빙할 태세를 갖추고 있는 것은 뻔할 뻔짜. 스퀘어의 대공세에 만반에 준비를 하고 있는 새턴과 N64의 해프닝. 기대하시라 개봉 박두.

진 여신전생 데빌 사마나 스페셜 박스

8

SS/RPG/아틀라스

나 바위가 추천코자 하는 게임은 신종 게임은 아니다. 단지 재밌다는 이유 하나만으로 바로 『진 여신전생 데빌 사마나』를 소개한다. 하지만 3D던전이라는 이유만으로 미워하지 않기를... 페르소나를 할 생각이 있는 게이머라면 데빌 사마나를 외면하지 않기를 바란다. 뛰어난 사운드 임팩트, 컬트성 짙은 세계관 등 100점 만점 중 80점은 충분히 줄 수 있는 게임이다. 단점이라면 스토리가 좀 짧다는 것 정도!?

두더지~냐

7

미니컴보이/액션 퍼즐/닌텐도

지상과 지하를 오가며 게임을 진행시켜 가는 새로운 액션 퍼즐이 닌텐도로부터 발매됐다. 조작은 '구멍을 판다'라는 특징적인 것 이외에도 '물건을 밀고 끌고'하는 것과 적의 공격 수단이 되는 '물건을 던진다' 등의 액션이 기존의 봄버맨 시리즈와는 색다른 형태의 퍼즐 게임이기 때문에 더욱 흥미롭다.

파이팅 바이퍼즈

9

SS/대전 액션/세가

8월 30일 『파이팅 바이퍼즈』의 등장! 아케이드의 이식을 선언한 세가의 10번째 작품! 모든 캐릭터의 이식이 스피디하게 진행되어 전격 이식 발표 후 6개월 만에 완성되어 우리 앞에 나타난 『파바』. 캐릭터마다의 동작 그래픽은 아케이드와 그렇게 차이는 나지 않으며 그림자상에 좀 문제가 있는 것 빼고는... 최근들어 아케이드 인기 대작 2번째(버파 이후 세가로서는)가 되지 않을까하는 의문을 품어보며...

TOP GAME RANKING

■ 조사기간 : 1996년 8월 2일~1996년 8월 31일
■ 조사 방법 : 게임챔프 96년 9월호 애독자 엽서 통계(40%), 독자 전화 응답(20%), 게임 관련업체 및 매장 판매 통계 조사(20%) 미국, 일본 등 유명 게임지 순위 통계(10%), 현지 특파원 조사 보고(10%)

애독자 텔레파시(96년 9월호 애독자 앙케이트 조사 결과)

1. 음비법 이후 주로 어디에서 게임을 구입하나?

동네 매장(62%), 통신 판매(21%), 용산전자상가(11%), 기타(6%), 구입한 적 없다

2. 음비법 이후 어떤 소프트를 구입하고 있나?

정품 소프트만 구입(52%), 정품, 불법 모두 구입(37%), 불법 소프트만 구입(11%)

3. 최근 발매되는 정품 소프트의 가격은 불법 소프트에 비해 어떤가?

비싸다.(85%), 적당하다(7%), 기타(6%), 싸다.(2%), 무지하게 비싸다, 조금 비싸다 등

새턴 TOP 10

순위	게임
1	나이츠[A] 액션 / 세가, 삼성전자 / 5,800엔(110,000원 -아날로그 패드 포함)
2	버철 파이터 키즈[→] 격투 액션/세가/5,800엔
3	두근두근 메모리얼[↑] 연애 시뮬레이션/코나미/6,800엔
4	월화무환담[↑] 어드벤처/세가/6,800엔
5	알버트 오딧세이 외전[NEW] 롤플레잉/선 소프트/6,500엔
6	새턴 봄버맨[NEW] 액션/허드슨/6,800엔
7	아랑전설3[→] 격투 액션/SNK/5,800엔
8	버철 파이터2[↓] 격투 액션/세가, 삼성전자/5,800엔
9	드래곤 포스[→] 시뮬레이션/세가/5,800엔
10	드래곤 볼Z -위대한 드래곤 볼의 전설-[↓] 플레잉 애니메이션/반다이/6,800엔

플레이 스테이션 TOP 10

순위	게임
1	토발 No.1[NEW] 격투 액션 / 스퀘어 / 5,800엔
2	포포로크로이스 이야기[↓] 롤플레잉/SCE/5,800엔
3	노엘[NEW] 기타/파이오니아 LDC/6,800엔
4	오버블러드[NEW] 어드벤처/리버힐 소프트/ 5,800엔
5	킹 오브 파이터즈 '95[↓] 격투 액션/ SNK/ 5,800엔
6	드래곤볼Z ~위대한 전설~[↓] 플레잉 애니메이션/ 반다이/ 5,800엔
7	하이퍼 올림픽 인 애틀랜타[↓] 스포츠/ 코나미/ 5,800엔
8	토탈 NBA '96[↓] 스포츠/ SCE, Inter/5,800엔
9	바이오 하자드[↓] 어드벤처/ 캡콤/ 5,800엔
10	철권2[↓] 격투 액션/ 남코/ 5,800엔

슈퍼컴보이 TOP 10

순위	게임
1	슈퍼 마리오64[C] 닌텐도64 / 3D액션 / 닌텐도 / 9,800엔
2	파이어 엠블렘 -성전의 계보-[↓] 시뮬RPG/닌텐도/7,500엔/32M
3	트레저 헌터G[↓] 롤플레잉/스퀘어/7,900엔/24M
4	다크 하프[↑] 롤플레잉/에닉스/8,000엔/24M
5	스타 오션[↑] 롤플레잉/에닉스/8,500엔/48M
6	슈퍼 마리오RPG[↓] 롤플레잉/닌텐도, 스퀘어/7,500엔/32M
7	파일럿 윙스64[↑] 닌텐도64/플라이트 시뮬레이션/닌텐도, 패러다임/9,800엔
8	드래곤 퀘스트Ⅵ[→] 롤플레잉/에닉스/11,400엔/32M
9	루드라의 비보[↓] 롤플레잉/스퀘어/8,000엔/32M
10	파이터즈 스워즈 참홍랑무쌍검[NEW] 미니컴보이/격투 액션/타카라/4,500엔/8M

지난달 애독자 엽서를 통해 조사해 본 음비법 이후의 게임 구입 장소와 정품과 불법 소프트의 가격의 차이는 대부분의 독자들이 용산에 소프트 공급 부족으로 인해 동네 매장이나 통신 판매를 이용하는 것으로 밝혀졌고 최근 발매되는 정품 소프트의 가격은 불법 소프트에 비해 상당히 비싸다는 의견이 지배적이었다. 정품 소프트 유통의 조속한 정착을 위해서는 가격면에서 재고되야 할 부분이 많은 것으로 보인다. 또 음비법으로 정품 소프트를 구입한다는 의견이 상당수 있었지만 아직도 불법 소프트를 이용하는 독자도 약간 있었다. 한편 음비법으로 인해 대부분의 독자들이 불법 소프트 구입에 대한 답변을 꺼려하거나 구입을 망설였던 것으로 보이고 그나마 정식 발매된 『나이츠』를 구입한 독자가 많았다.

4. 음비법 이후 구입해 본 게임은?

새턴타기 텔레파시 퀴즈!

애독자 엽서 텔레파시 순위 알아맞추기 정답란에 가정용 게임 기종별 1위와 IBM PC 게임 인기 순위를 맞추시는 분 중 1명을 선발하여 삼성새턴 1대를 드리고 2명을 추첨하여 IBM PC 게임 디스켓 1개씩을 드립니다. (마감은 매달 15일까지이며 전화 번호를 기재하지 않으면 자동 탈락되오니 유의하시기 바랍니다)

정답은 애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 후 서울시 용산구 청파 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 앞으로 보내주세요.

※9월호 정답자 발표는 별책부록 챔프 게시판을 참고하시기 바랍니다.

아케이드 TOP 10

순위	게임	정보
1	킹 오브 파이터즈 '96[NEW]	격투 액션 / SNK
2	스트리트 파이터 제로2[↓]	격투 액션/캡콤
3	던전 앤 드래곤즈-섀도우 오브 미스타라-[↓]	액션RPG/캡콤
4	스타 글래디에이터[NEW]	격투 액션/캡콤
5	다이 하드[↑]	3D 액션/세가
6	파이팅 바이퍼즈[↓]	격투 액션/세가
7	버철 파이터2[↓]	격투 액션/세가
8	철권2[↓]	격투 액션/남코
9	건 블레이드[↓]	건 슈팅 /세가
10	소울 에지[→]	격투 액션/남코

기대 소프트 TOP 10

순위	게임	정보
1	파이널 판타지Ⅶ[↑]	PS / 롤플레잉/스퀘어 / 5,800엔 / 96년 12월 예정
2	버철 파이터3[↓]	ARC/격투 액션/세가/96년 9월 예정
3	파이널 판타지 택틱스[NEW]	PS/롤플레잉/스퀘어/96년 12월 예정
4	슈퍼패미컴 드래곤 퀘스트Ⅲ[↓]	SFC/롤플레잉/에닉스/
5	사가 프론티어[NEW]	PS/롤플레잉/스퀘어/97년 봄 예정
6	스트리트 파이터3[↓]	ARC/격투 액션/캡콤/발매일 미정
7	리그로드 사가2[NEW]	SS/롤플레잉/세가, 마이크로 캐빈/발매일 미정
8	랑그리사3[↓]	SS/시뮬RPG/메사이아/96년 9월 13일
9	마더3[→]	N64/롤플레잉/닌텐도, 할 연구소/발매일 미정
10	마리오 카트64[NEW]	N64/ 레이싱/닌텐도/96년 11월 예정

독자가 선정한 TOP 10

순위	게임	정보
1	포포로크로이스 이야기[NEW]	PS / 롤플레잉 / SCE / 5,800엔
2	나이츠[↓]	SS/액션/세가, 삼성전자/5,800엔 (110,000원-아날로그 패드 포함)
3	토발 No.1[NEW]	PS/격투 액션/스퀘어/5,800엔
4	슈퍼 마리오64[NEW]	N64/3D액션/닌텐도/9,800엔
5	두근두근 메모리얼[NEW]	SS/연애 시뮬레이션/코나미/6,800엔
6	킹 오브 파이터즈 '96[NEW]	ARC/격투 액션/SNK
7	스트라이커 1945[NEW]	PS/슈팅/아트라스/5,800엔
8	스트리트 파이터 제로2[↓]	ARC/격투 액션/캡콤
9	버철 파이터 키즈[NEW]	SS/격투 액션/세가/5,800엔
10	토탈 NBA '96[NEW]	PS/스포츠/SCE/5,800엔

"대기업 불참으로 하나가 되는 게임 이벤트 힘듭니다!"

한국정보문화센터 문화진흥본부
문화사업팀 윤형섭 씨

"올해로 4회째를 맞고 있는 한국컴퓨터게임전(코리아 게임즈 '96)은 정보통신부의 대 국민 정보화 사업의 일환으로 순수 국산 개발력으로 제작된 컴퓨터 게임을 전시, 홍보함으로써 미래의 주역인 청소년들에게 컴퓨터와 쉽게 친해지게 해 멀티미디어 산업을 더욱 육성시킬 수 있는 기초를 닦는데 있습니다." 정보문화센터의 이번 전시회 실무자인 윤형섭 씨는 코리아 게임즈 '96의 개최 의의에 대해 이렇게 말했다.

"기존의 타 게임 전시회는 출품작의 대부분이 일본산 일색이라서 국산 게임을 육성한다는 측면에서는 많은 문제점을 안고 있었습니다. 저희도 이번 전시회부터는 순수 국산의 범위를 넓혀 국내에서 개발된 국산 게임 이외에도 공윤의 심의를 받은 외국 한글화 소프트웨어 등도 전시할 예정이었으나 대기업들의 참여 부진으로 유명무실해졌습니다."라고 윤형섭 씨는 대기업들의 비협조적인 태도에 불만을 토로하는 듯했다.

코리아 게임즈 '96의 전시회 참가비는 타 전시회의 1/3 수준으로 대부분을 정보통신부의 지원으로 충당한다. 그럼에도 이번 전시회의 업체 참여율은 저조한 수준이었다. 특히 게임 소프트웨어 관련 대기업들은 거의 눈에 띄지 않았다. 이에 대해 윤씨는 "국내 대기업들은 특별한 개발 작품없이 외국 게임의 유통에만 급급하고 있기 때문에 국산 개발품 위주의 전시회에 참가했다가 자사의 이미지에 손상을 입을 것을 우려해 참가를 포기한 것으로 보입니다. 이젠 우리의 대기업들도 유통보다는 개발 쪽에 신경을 써야 할 때입니다."라고 대기업들의 돈벌이 위주의 게임 산업 참여를 날카롭게 비판했다.

윤형섭 씨는 끝으로 내년 제 5회 한국컴퓨터게임전에는 PC게임 뿐 아니라 다양한 기종의 게임들의 참여를 유도할 것이고 명실상부한 국산 게임 전시회로 발돋움할 수 있도록 다양한 이벤트를 준비할 것입니다. 또 한가지 바램이 있다면 내년에는 국내 대기업들의 자체 개발 작도 출품되었으면 하는 것입니다."

INTERVIEW

챔프인터뷰의 분위기가 이번호부터 바뀝니다. 게임계의 한사람의 화제의 인물에 관해 중점적으로 보도해왔던 기존의 형식을 탈피해 엇비슷한 주제를 기본으로 상반된 주장이나 내용에 대해 양쪽의 의견을 모두 들어봄으로써 보다 독자들에게 하나의 이슈에 관한 판단의 폭을 넓혀 보고자 하는 것입 니다.
최근 붐을 이루고 있는 국내외 게임 전시회에 눈을 돌린다. 얼마전 성황리에 막을 내린 「한국컴퓨터게임전」은 대기업이 불참하는 등 명실상 부한 「한국컴퓨터게임전」을 무색케 했다.
한편 일본의 「동경 게임쇼」는 첫회 87개사가 참가하는 대성공을 이뤘다. 월드컵 공동개최를 앞두고 한.일 게임 이벤트 담당자를 만나보았다.

"첫회 87개 업체에 대부분 대작, 만족합니다"

"동경 게임쇼 '96은 일본 내의 여러 게임 단체 중 새롭게 설립된 CESA의 발족을 기념하여 개최되는 일본 최대의 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 쇼입니다. 기존의 전시회들처럼 메이커 위주가 아닌 일반 게임 유저를 대상으로 하는 소프트웨어 이벤트이기 때문에 출전 회사도 87개사나 되고 타이틀 수만도 365종류나 됩니다." CESA의 회장인 동시에 코나미 사의 사장인 우 에츠키 씨는 동경 게임쇼의 엄청난 규모에 대해 이렇게 말했다.

CESA는 지난해 11월 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어의 제작, 개발, 유통 사업 등을 하고 있는 일본 국내 메이커들이 소프트웨어 산업의 상호 교류, 제반 문제 해결, 게임 소프트웨어의 진흥 육성 등을 목적으로 설립된 단체로 기존의 「JAMMA」나 「초심회」 이상의 거대한 단체로 발돋움할 움직임을 보이고 있다.

CESA의 우에츠키 회장은 동경 게임쇼와 타 게임 이벤트와의 차이점을 이렇게 설명한다. "동경 게임쇼에는 다양한 이벤트가 준비되어 있습니다. 각 메이커마다의 자체 이벤트가 있고 게임 코믹 웨어, 코스 플레이 쇼 등의 게임 매니어들을 위한 것들부터 게임 업계의 취업을 희망하는 게이머들을 위한 「비즈니스 & YOUNG 컨퍼런스」, 또 게임 개발을 꿈꾸는 청소년들에게 들려줄 '스즈키 유', '호리이 유우지' 등 유명 개발자들의 강연도 준비되어 있습니다. 앞으로의 게임 전시회는 게임을 보여주는 것만으로는 관람객들을 끌 수 없습니다. 다양한 이벤트로 흥미를 끌어야 하고 교육적인 측면도 가미되어야 합니다." 우에츠키 회장의 이 말에서 국내 게임 이벤트가 그다지 주목을 받지 못하고 있는 이유를 짐작할 수 있었다. 이번 게임쇼의 테마를 「게임의 진화론 : 엔터테인먼트의 신세기」라고 정한 동경 게임쇼는 게임 이벤트의 차원을 뛰어넘어 게임의 진화를 관람객들의 뇌리에 심어줌으로써 게임의 미래를 미리 예상해 볼 수 있게 하는 그런 수준 높은 전시회였다.

TOKYO GAME SHOW '96
CONFERENCE

일본 컴퓨터 엔터테인먼트
소프트웨어 협회(CESA) 회장
우에츠키 카게마사

독자의 비평

내가 KOF를 처음 접해본 곳은 시내의 어느 작고 초라한 오락실에서이다. 그곳에는 94, 95가 함께 있었는데 그때 난 94와 95도 구별 못하는 초보 게이머였다. KOF시리즈의 최고 장점이라 하면 누구라도 100원으로 5라운드까지 싸울 수 있는 경제적 문제일 것이다. 또 1판에 3명을 골라 싸울 수 있고 다양한 캐릭터가 준비되어 있기 때문에 더욱 흡족했다. 94, 95가 나온지 1년후 PS, SS에 이식되었는데도 그 인기는 식을 줄 몰랐다. 식지 않는 인기속에서 다시 96이 등장했다. 96이 나오기 전에 아이들은 96에 대해서 95 이상의 재미는 없을 것이라고 예상했다. 불행히도 그 말은 적중된 것 같다. 아이들에게 인기를 얻었던 회피 시스템이 사라졌으니 더 쇠퇴했다고 말이 [illegible] 수 없다. 하지만 『용호의 권3』 같은 것은 아니다. 『용호의 권3』는 우리들의 희망을 무참히 깨버린 채 졸작으로 남았다. 그러나 KOF '96은 또 다른 재미로 아이들의 흥미와 시선을 잡아놓았다. SNK의 독특한 그래픽과 사운드, 스토리 등은 95를 훨씬 능가했고 우선은 성공했다고 볼 수 있다.

남현/대전시 서구 도마2동 경남APT 109-601

개발자의 비평

우선 가장 크게 변화된 점은 두말할 여지 없이 화려해진 그래픽이다.

캐릭터의 사이즈는 전작에 비해 무려 1.5배정도 커졌으며, 색의 질감 역시 용호의 권 외전에 흡사한 색을 사용하였으나 약간은 어두운 KOF시리즈의 특이한 색감과 교묘하게 섞어 놓았다고 보는 것이 좋을 것이다. 그리고 가장 깜짝 놀랐던 부분은 바로 완전히 바뀌어진 장풍 계열의 기술들이라고 말할 수가 있다. 아마도 KOF 제작진들은 이번 작품의 최고의 묘미를 화려한 연계 기술 플레이에 초점을 맞추고 있다고도 볼 수가 있다.

그 외에도 잠재능력이라든지 캐릭터의 개성을 확실하게 살린 것이라든지 이루말할 수 없을 정도로 진보를 하였지만 문제점이 전혀 없는 것은 아니었다. 바로 초필살기 커맨드의 단순화이다. 물론 쓰기 편하라고 배려해준 것 까지는 고마운데 이 일반 필살기 커맨드들과 너무 중복 되어버리는 단점을 가지게 되었다.

그외에도 단점을 지적하자면 여러 가지가 있지만, 아직 96이 등장한지가 얼마 안되었고 필자의 플레이 기간도 짧았던 관계로 이 문제는 두고 보기로 한다. 아마도 96년 후반기까지는 96이 꾸준히 사랑 받을 것이다.

최승욱 / 하이콤 개발 기획실

커맨드 테크닉보다 감각으로 조작하는 킹오파 시리즈

GAME과 비평

PLAY STATION SUPER COMBOY / SEGA SATURN ARC / NINTENDO64

챔프의 비평

킹 오브 파이터즈(이하 KOF) 시리즈가 다른 격투 게임과 다른 특징 중 하나는 개성이 강한 캐릭터 게임의 특성을 잘 살리고 있다는 점에 있다. KOF 시리즈가 처음 나왔을 때 유저들에게 가장 어필된 점은 새로운 시스템, 게임성 등이 아닌 여러 격투 게임의 인기 캐릭터들이 총출동한다는 점이었다. SNK의 대표적인 격투 게임이라 할 수 있는 『용호의 권』, 『아랑전설』 등의 인기 캐릭터 + 알파의 캐릭터가 등장한다는 점은 유저들에게 강력하게 어필되었다. 또한 비슷한 배경의 게임(용호의 권, 아랑전설)에 등장하는 각 캐릭터 사이의 상호 관계(원한 관계, 동료관계 등)가 잘 어우러져 게임의 재미를 더하고 있다.

KOF시리즈… 시리즈물의 특징이자 가장 큰 장점은 전작과의 연관 관계를 두어 전작과 신작 사이의 내용이 이어짐으로서 유저들의 관심과 궁금증을 유발시킨다는 점이다. KOF에 등장하는 캐릭터들은 각각 KOF에 출전한 이유가 있고 상호간의 갈등이 있다. 그러한 것들이 다음 작품에서는 어떻게 전개될 것인지도 유저들을 끌어들이는 요인이 된다. 예를들어 KOF'95에서 라이벌 팀의 엔딩을 보면 이오리가 자신의 동료들을 쓰러뜨리는 장면이 나온다. 이것을 본 유저들은 다음 시리즈에서 라이벌 팀이 어떻게 변할지, 이오리는 어떻게 등장할지 등이 궁금하게 되고 다음 시리즈가 등장했을 때 그것을 플레이하며 궁금증을 풀게되는 것이다.

이제 새롭게 KOF '96이 등장했다. 94, 95와는 또 다른 새로운 시스템을 가지고서 등장한 것이다. 유저들은 처음에는 새로운 시스템에 거부감을 느낄지도 모른다. 하지만 게임을 즐길수록 KOF만의 매력에 빠져들 것이다.

▶날카로운 비평을 기다립니다.

매니어 여러분들과 메이커 관계자들의 날카로운 비평을 기다리며 채택된 분에게는 오리지널 게임 음악CD를 드립니다. 다음달 게임과 비평 주제는 『버철 파이터 키즈』 입니다.

보내실 곳

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩2층
우편번호 140-133
『게임과 비평』담당자 앞

챔프점수 막판 뒤집기 이벤트

챔프는 지난 호에 이어 챔프점수 왕창 타기 이벤트를 마련합니다. 지난 호에 깜박 잊고 응모 못하신 독자 분이나 자신감이 없었던 분들은 이번에 새로운 각오로 응모하십시오. 이번 막판 뒤집기로 차세대 게임기의 영광을 누리세요.

게임챔프 표지를 잡아라!

게임챔프 지난 95년 12월호부터 96년 8월호까지의 표지에 나온 게임명을 적어서 보내 주세요.

예를 들어 96년 4월호 같은 경우 여러 개의 게임들이 합성되어 있지만 표지 중의 비중이 큰 부분을 차지한 파이널 판타지Ⅶ이라고 적어 보내 주세요.

가장 근접한 정답의 30명을 추첨해 챔프점수를 마구마구 드립니다.

1등(1명) 5,000점
2등(3명) 4,000점
3등(6명) 3,000점
4등(10명) 2,000점
5등(10명) 1,000점

챔프막판 뒤집기 다음호에 한번 더 있습니다

24,000점이 아니라도 플레이 스테이션을 타실 수 있습니다.

게임챔프는 1년이 되면 24,000점이 아니더라도 순서대로 플레이 스테이션, 닌텐도 64, 새턴을 차례대로 드리려 합니다.

챔프 막판 뒤집기 많은 참여 바랍니다.

챔프점수 해당기간 : 95년 12월호 96년 11월호까지　　1년간 막판 뒤집기 해당기간 : 96년 9월호 ~ 96년 11월호까지 3개월간

◆ 지난호 당첨자 발표 ◆

1등 (5,000점)

권상근/

2등 (4,000점)

유재용/
진현민/
류형구/

3등 (3,000점)

노우석/
김승리/
주성호/
박갑수/
이종원/
김기주/

4등 (2,000점)

김대현/
오석준/
석민결/
김규영/
강병훈/
라종한/
황명환/
안지훈/
류동인/
강주형/

5등 (1,000점)

김동현/
유종수/
민수홍/
김 진/
김주성/
김주히/
박세준/
김규민/
최우진/
김재현/

10

9월 1일
이후
최신작 게임

CHAMP
소프트 따라잡기

플레이 스테이션

새턴

닌텐도64

아케이드

- 정정 -

IBM PC용 투신전 발매 기념 이벤트

새턴타기 투신전 황당한 화면을 찾아라

먼저 사과의 말씀을 드립니다. 지난번 투신전 타임 어택 모드는 IBM PC용에서는 지원되지 않았습니다. 그래서 투신전 이벤트의 타임 어택 모드는 하이 스코어 모드로 변경되었습니다.

황당한 게임 화면 찾기

게임 중에 3D 화면 등이 깨지거나 의외로 우습게 연출되는 게임 화면을 캡처해 보내 주시면 됩니다. 여러분들이 이 부분을 재미있게 연출해서 보내주시면 83명을 선정해 푸짐한 상품을 드리겠습니다.

★ 응모 방법 : 게임챔프 96년 9월호 79페이지 참조

★ 상품 내역 : 1등(1명) - 삼성새턴 1대 + 나이츠(S/W) + 아날로그 패드

- 2등(2명) - 삼성새턴 1대
- 3등(30명)- IBM PC 게임 소프트웨어
- 4등(20명)- 챔프점수 1,000점
- 5등(30명)- 챔프점수 500점

※ 1, 2차 투신전 이벤트에서 기회를 놓치신 분은 게임챔프 12월호에 공고되는 3차 이벤트에 응모해 주십시오. 물론 상품 내역은 동일합니다.

※ 게임챔프 10월호 애독자 엽서를 보내주시는 분 중 선착순 500명을 추첨해 FE(02-248-4713)에서 제공하는 [야화 뱃지]를 드립니다.

「Tobal No.1」 체험판으로 진단한 「FF VII」과 스퀘어의 게임학

●필자 : 최 연 규
24세, 소프트맥스 기획팀장 리크니스(1994), 스카이 & 리카(1995)의 게임 디자인, 창세기전(1995)의 디렉터. 게임챔프 수록 「파이널 판타지 5」 공략 담당자. 그외 기타 다수의 RPG 공략

소설이건 영화이건 간에 대중성을 바탕으로 하는 대부분의 창작물들은 시리즈를 거듭할수록 퇴보하기 마련이다. 전편의 흥행을 바탕으로 제작된 수많은 영화들은 대부분 전작의 이미지를 망쳐 놓기 일쑤였으며, 명작 「바람과 함께 사라지다」의 저자 마가렛 미첼은 살아생전 결코 후속편을 쓰지 않겠다고 다짐했고결국 그것을 지켰다. 그러나 어찌보면 영화와 비슷한 특징을 가지고 있는 게임만은 이런 법칙에 역행하는 케이스를 우리는 종종 볼 수 있다. 모든 RPG의 아버지라 할 수 있는 미국 오리진의 울티마 시리즈는 올해말 9편 발표를 앞두고 있으며 현재 게임센타에서 최고의 인기를 누리고 있는 일본 SNK의 「THE KING OFFIGHTERS '96」은 사실상 여러 게임들 후속편의 모음집이다. 이것은 게임만의 독특한 제작특성에서 기인하는 것 같다. 일반적은 게임들은 첫 번째 시리즈를 만들면서 대부분의 힘을 그 게임의 시스템과 체계를 정립하는데 소모한다. 물론, 다른 게임을 모방하거나 독창성이 결여된 게임이라면 별개이겠지만 시리즈가 거듭될 정도의 게임이라면 첫 작품부터 일관되게 흘러오는 일종의 전통 같은것이 배어나게 되는데 이런 느낌은 다른 게임과는 구분되는 그 게임만의 분위기라고도 할 수 있다. 이렇게 분위기가 확립된 게임이 후속편을 제작한다면 똑같은 작업시간과 노력을 시나리오나 그래픽 또는 다른 부속적인 효과에 더 많이 투자할 수 있게 되고 이것은 곧 게임의 완성도를 높여주게 된다. 뿐만 아니라 1편에서 시간관계상 생략했던 부분의 복구와 대중들의 반응을 종합한 게임의 분석이 가능해 보다 훌륭한 게임을 만들어 낼 수 있게 되는 것이다.

10년 앞을 내다보는 스퀘어

일본 스퀘어사는 이런 시리즈물의 특징과 가능성을 가장 잘 알고 또 가장 잘 실행해 온 회사라고 할 수 있으며, 우리가 잘 아는 파이널 판타지 시리즈는 이런 시리즈물의 특성이 가장 잘 나타난 게임이다. FF시리즈는 항상 과거와 미래, 보수와 혁신이 게임내에 내재되어 있다. 이를테면 FF는 가장 고전적인 게임중 하나이다. 전투시스템은 1편에서 구축한 사이드뷰를 고집하고 있어, ATB시스템 등의 약간씩 변화는 있었지만 커다란 틀은 시리즈를 거듭하면서도 꾸준히 지속되고 있다. 그뿐 아니라 마법 시스템이나 직업 시스템은 물론 배경음악의 분위기도 전편의 이미지를 반영하고 있어 전편을 플레이해 본 유저들에게 친근감을 주고 추억을 되살리게 한다. 그러나 한편으로 FF는 가장 혁신적인 시리즈라고도 할 수 있다. FF는 시스템적인 보수성과는 달리 그래픽적인 면에서는 동시대 게임을 2-3년 이상 능가하는 획기적이고 놀라운 연출을 보여준다. 이런 점은 라이벌 드래곤퀘스트 시리즈 를 앞지르기 시작한 시리즈 4편부터 두드러지기 시작한다. 이때 아무도 생각지못했던 확대 축소를 이용한 비공정비행신으로 많은 사람들을 놀라게 했던 스퀘어는 5편에서는 상상을 초월한 엔딩신으로 감동을 배가시켰으며 6편에서는 실사를 스캐닝해 제작한 듯한 리얼한 느낌의 배경그래픽과 화려한 오페라 이벤트로 유저들의 마음을 사로잡았다. 시스템적인 보수성으로 기존의 팬들을 만족시켰다면 그래픽적인 혁신으로 새로운 팬들을 끌어들였던 것이다.

놀라운 파이널 판타지 의 연출

이번에 스퀘어에서 배포한 'SQUARE PREVIEW'를 통해 본 FF 체험판을 통해 필자는 익히 알고 있던 FF 시리즈의 보수성과 혁신성을 다시한번 확인할 수 있었다. 체험판에서 가장 눈에 띄는 점은 무엇보다 동영상과 게임화면의 부드러운 전환이다. 위에서 FF 지 시리즈는 최소한 그래픽적인면에서 동시대 게임을 2-3년 앞서간다고 언급한 적이 있는데 필자가 아는 한 이 처럼 동영상이 게임화면에 부드럽게 녹아들어간 게임은 일찌기 없었다. 일반적인경우 일종의 비주얼격인 동영상은 동영상이고 게임은 게임일 경우가 대부분이다. 일본게임의 경우에는 애니매이션적인 동영상이 많이 사용되고 미국의 경우는 3D그래픽이나 실사가 많이 사용된다는 차이는 있어도 분명히 게임과는 거리가 있었고 확연히 구분되어 있었다. 그러나 이번의 체험판에서의 동영상은 지금까지와는 달랐다. 에어리스가 집을 나서며 시작된 동영상은 거대한 도시상공으로 줌아웃되고 다시 줌인되어 나타나는 기차 그림으로 부드럽게 연결된다. 기차가 정지되고 캐릭터가 내리는 장면을 유심히 살펴보면 순간적으로 화면이 약간 또렷해지는 부분을 발견할 수 있는데 이곳이 바로 동영상에서 게임화면으로 전환되는 부분이다. 그러나 솔직히 눈을 크게 뜨지 않으면 발견하기 힘든 장면일 뿐더러 게임하는 동안에는 거의 의식할 수 없다. 실로 동영상과 실제게임이 하나로 돌아가는 역사적인 순간이었으며 지금까지의 동영상의 개념을 뛰어

넘는 그야말로 혁신적인 연출이었다. 물론 3차원의 랜더링된 배경과 폴리곤 캐릭터 등도 세간의 관심이 될만한 수준이었지만 랜더링한 배경이야 유명한 『미스트』 이래 많이들 쓰는 방식이었고 폴리곤 캐릭터가 움직이는 장면도 가까이는 캡콤의『바이오 하자드』부터 IBM의 『어둠 속에 나홀로』 시리즈까지 결코 혁신적이거나 획기적이라고는 이야기할 수 없다. 하지만 그정도 수준의 동영상을 게임내에 융합시킨 것은 앞으로의 게임들에게도 엄청난 영향을 줄만한 역사적인 시도라고 할 수 있겠다.

FF의 한계성은 없는가?

그렇지만 게임을 진행하며 몇번의 전투를 거치다 보면 FF의 한계라고도 할수 있는 보수성을 체감할 수 있다. 전체적으로 3차원 그래픽으로 구성되어 있고 캐릭터가 폴리곤이라는 것을 빼고는 시스템적으로 전작에서 손톱만큼도 발전하지 못했다는 점을 금방 알 수 있었다. 물론, 리미트 시스템같은 대전게임에서 따온 듯한 약간의 추가는 가해졌지만 여전히 비슷한 전투 시스템이나 한명의 캐릭터와 뭉쳐서 필드를 돌아다니며 일정확률로 적과 만나는 파이널 판타지의 기본 시스템은 기존의 것과 다를 바가 없었다. 결국 그래픽만 화려한 똑같은 게임인가라는 생각이 들면서도 사실은 그것이 파이널 판타지의 매력이라는 생각또한 지울 수가 없었다.

결론적으로 이야기하면 여러 가지 문제에도 불구하고(전투시 프레임이 떨어지는 문제라든지…) 파이널 판타지7 편은 여전히 재미있는 게임이 될 것 같다. 필자가 항상 생각하는 지론으로 '자신에게 가장 익숙한 게임이 가장 재미 있다'라는 말이 있는데 게임이 시리즈를 거듭하고 비슷한 시스템이 반복되더라도 플레이어는 새로운 게임의 규칙을 배우기 보다는 예전부터 알고 있던 게임의 시스템에 안주하는 면이 많다. 이것이 시리즈게임이 성공하는 이유이며 혁신적인 시스템의 게임이 예상 외로 대중에게 외면받는 이유이기도 하다. 물론 걱정되는 면이 없는 것은 아니다. 예를 들어 지나치게 공이 많이 들어간 배경 그래픽은 사람의 감탄사를 자아내게 하기도 하지만 저런식으로 한다면 용량문제도 문제려니와 작업량에서 당해낼 수 없으리라고 생각된다.즉, 게임의 스케일은 특정한 장소로 한정될 수밖에 없고 지난 시리즈에 비해 답답한 느낌이 들지 않을까 하는 우려도 지울 수 없는 것이다.

그외 체험판으로 평가하는 스퀘어 게임

마지막으로 보너스로 들어있는 세게임의 동영상에 관해 간략히 이야기하겠다. 먼저 FFT(파이널 판타지 택틱스)의 경우 지난 연말부터 꾸준히 들리던 스퀘어의 퀘스트 합병설이 실제로 모습을 나타내게 된 것이다. 퀘스트는 단 두 개의 게임, 『오우거 배틀』과 『택틱스 오우거』로 정상급 메이커로 인정받은 경우이지만 워낙 적은 타이틀과 대중성이 배제된 게임제작으로 상업적으로 크게 성공하지 못하였는데 결국 거대 문어발 기업 스퀘어에 합병되고 만 것 같다. 어쨌든 오우거시리즈 특유의 분위기가 파이널 판타지의 이미지로 대체된 것은 개인적으로 매우 안타깝게 생각된다. 『부시도(무사도) 블레이드』는 아직 완성도가 많이 떨어지는 것 같지만 독특한 분위기와 시스템이 인상적이었다. 『사가 프론티어』는 전체적인 그래픽이 다른 게임들에 비해 떨어지는 것 같은 느낌이 들었지만 본래 사가시리즈가 전통적으로 그래픽이 별로였다는 점을 감안하면 그다지 실망할 단계는 아니었다.

참고적으로 이번 프리뷰CD에 소개된 게임들의 재미있는 점은 배경과 캐릭터의 성질이 같은 게임이 하나도 없다는 점이다. 즉, 파이널판타지Ⅶ 은 배경은 2D이지만 캐릭터는 폴리곤이 사용된 3D이며, FFT의 경우는 반대로 배경은 3D이고 캐릭터가 2D이다. 그뿐 아니라 부시도 블레이드는 올 3D이고 사가프론티어는 올 2D를 사용하고 있다.

몬스터도 『FFVI』와는 비교가 안된다

불과 2년 전에 등장한 『FFVI』 전투 시스템. 『FFVII』과 천지차이라고 해도 결코 과장된 말이 아니다

퀘스트의 택틱스 오거 + 스퀘어의 『FF』 = FF 택틱스

체험판을 통해 실체에 다가선다!

장르	롤플레잉
제작사	스퀘어
현지 발매일	96년 12월예정
현지가격	5,800엔

파이널 판타지 VII

체험판 공략

가정용 게임계에 있어 전대미문의 제작비를 투여하며 제작에 열을 올리고 있는 스퀘어의 대표작『파이널 판타지 VII』. 지난 8월 2일에 발매된『토발NO.1』에 들어있던 체험판 CD의 내용은 그동안 지면상으로만 접해오며 궁금증을 키워오던 많은 팬들에게 만족감을 선사했다. 이번호 챔프에서는 체험판을 즐기지 못했던 팬과 즐기면서도 내용을 완벽하게 이해하지 못했던 팬들을 위해 체험판 완전공략을 실어보았다. 또한 체험판과 앞으로 발매될 완전판의 차이점에 대해서도 소개하겠다.

혹성의 미래를 둘러싼 두 세력의 대립

세계의 에너지를 장악하여 그 힘으로 정치에까지 관여하고 있는 기업『신라 컴퍼니』. 그러한 신라 컴퍼니에 대해 불만을 품은 주민들이 힘을 모아 결성한 단체『아바란치』. 이곳에서는 이 두 세력의 대립이 계속되고 있었다.

떠돌이 생활을 하던『크라우드』는 어느날 들어간 주점에서 아바란치의 일행과 만나게 되고 그들이 제시한 거액의 금액에 따라 하나의 계획에 참여하게 된다. 그 계획이란 신라 컴퍼니가 자랑하는 에너지 정제시설의 본산 미드갈의 핵심인 마황로 파괴였다.

체험판에 플레이 가능한 등장 캐릭터

에어리스
슬럼가의 아름다운 소녀.
가난하게 자랐지만 어딘가 품위 있어 보이는 소녀. 체험판에는 서비스 멤버로 등록되어 있다

크라우드
타인에게 무관심한 용병
자기중심적이고 지독하리만큼 무관심한 성격. 자신의 키와 비교될 만큼 큰 칼을 사용한 직접공격이 특기이다

바레트
아바란치의 리더격 존재
정의감이 강한 거한. 전직 신라 컴퍼니의 병사였던 크라우드에게 불신감을 품고 있다

정제도시 미드갈의 마황로 파괴. 결말에 이은 새로운 시작…

신라 컴퍼니의 주축 기반이자 별에서 사용되는 대다수의 에너지를 정제하여 공급하는 초 거대도시「미드갈」. 타 지역과의 이동수단의 하나인 열차가 도시의 북쪽 지역에 들어선다(마황도시 미드갈은 총 8개의 마황로를 가지고 있으며 그에 따라 8개의 구역으로 나뉘어져 있다). 열차의 도착과 함께 뛰어내려 경비병을 쓰러뜨리는 반 신라집단 아바란치의 일행들.

바레트 : 이봐 신참! 나를 따라와.

아바란치의 리더격인 바레트의 말이 끝나면 크라우드는 플레이어

체험판의 내용은 게임의 첫부분이 아니다!!

이전, 체험판이 발매되기 전에 대다수의 게이머들은 체험판의 내용이 게임의 첫부분일 것이라 생각했다. 그리고 실제로 체험판을 손에 넣어 게임을 플레이했던 대부분의 유저들도 그렇게 생각했을 것이다.

그러나 실제로 체험판은『FF7』의 첫부분을 담은 것이 아니다. 자! 게임챔프의 애독자라면 이전 FF7의 속보들이 실렸던 기사들을 기억할 것이다. 거기에 공개된 사진들중에는 분명히 아바란치 일당이 살고 있는 마을의 사진이 공개되었고 체험판 최초의 나레이션에서 설명하는, 주점에서 크라우드와 아바란치의 일원이 만나 대화를 하는 사진도 있었다. 그것은 무엇을 의미하는 것일까? 바로 체험판의 내용이 크라우드가 바레트와 아바란치 일행을 만나 계획대로 미드갈에 잠입하는 중간 이벤트라는 것을 나타내는 증거이다. 그렇다면 체험판의 화려한 비주얼도 사실은 게임의 중간에 삽입되는 이벤트 비주얼이란 말인가!?

가 직접 조작이 가능하게 된다. 재빨리 바레트의 뒤를 쫓아가자. 기차역에서 빠져나가는 길목에서 미드갈의 병사들과 한번의 전투를 치르게 된다. 전투를 끝냈다면 미드갈의 정문으로 가자.

빅스 : 과연 전직 병사! … 그런데 반 신라 그룹인 『아바란치』에 전직 병사가 참가할 줄은 몰랐는걸.

제시 : 전직 병사라고… 그렇다면 우리들의 적이잖아!? 그런 그가 왜 우리들과 있는 거지?

빅스 : 그런 것은 중요한 게 아니야. 단순히 전직 병사가 지금은 우리들의 동료가 되어 있다는 것 그 뿐이지. 그런데 아직 이름도 듣질 못했군. 이름이 뭐지?

크라우드 : … 크라우드.

빅스 : 크라우드. 내 이름은…

크라우드 : 너의 이름따위는 흥미없어. 어차피 이번 일이 끝난 후 보수만 받는다면 곧 이별일테니까.

바레트 : 너희들 뭘 꾸물대고 있는 거야! 재빠르게 행동하라고 그렇게 말했잖아! 목표는 북쪽 마황로. 마황로 브리지에서 집결한다!

이윽고 문이 열리고 미드갈 안으로 들어가려던 바레트는 순간 크라우드를 뒤돌아 본다.

바레트 : 전직 병사라고… 칫. 신용할 수 없어.

바레트가 안으로 들어간 후 크라우드도 뒤따라 미드갈 안으로 들어간다. 미드갈의 마을은 테러리스트들의 침입에 의해서인지 아니면 체험판이기 때문인지 몰라도 아바란치 이외의 사람들은 한명도 볼 수 없다. 물론 건물내부로도 들어갈 수 없다. 앞서 뛰어가고 있는 아바란치 일행들의 뒤를 따라서 마황로 브리지로 들어가자.

브리지 내부에 들어가면 일행중 한명은 비상구쪽으로 가고 나머지 일행이 마황로로 들어가는 것을 볼 수 있다.

웻지 : 나는 탈출구를 확보하고 있을 테니 크라우드는 계획에 전념해줘. 그나저나 이 거대한 솥을 파괴한단 말이지…

바레트일행의 뒤를 따라서 안으로 들어가면 빅스와 제시가 입구에 걸려있는 암호코드를 해제하기 위해서 노력하고 있다.

바레트 : 전직 병사라고 했는데 이곳에 들어와 본 적은 있나?

크라우드 : 단순히 병사였기 때문에 전혀…

바레트 : 이 마황로라는 것은 말이야. 이 별의 내부에 있는 힘을 에너지화해서 많은 주민들이 그것을 사용할 수 있도록 만드는 정제시설이지. 그런데 그 힘이 무엇인지 알어? 그것은 이 별에 흐르고 있는 피와도 같은 거야. 그것을 신라놈들은 마구 뽑아서 사용하고 있단 말이야. 앞뒤 생각도 없는 녀석들…

크라우드 : 그런 건 흥미없어.

바레트 : 으윽~!

바레트와의 대화가 끝난뒤 입구 앞으로 다가가면 빅스와 제시가 차례로 암호코드를 해제해 준다. 그 후에 안쪽에 있는 엘리베이터로 들어가면 최하층에 있는 마황로를 향해서 내려가게 된다.

바레트 : 아까도 말했지만 이대로 에너지가 마구잡이로 사용되어 가면 안돼. 마황로의 탓으로 이 별의 생명은 매일 갉아먹히고 있어. 그리고 언젠가는… 바닥이 날거야. 모든 게 끝이지…

크라우드 : 내가 생각하고 있는 것은 빨리 일을 끝내고 싶다는 것뿐이야. 경비병이나 가드 로보트가 오기전에 말이야.

바레트 : 우으윽~!

엘리베이터에서 나와 빅스와 제시의 뒤를 따라 계속 아래로 내려가면 파이프들이 복잡하게 얽혀 있는 마황로 부근에 도착하게 된다. 이곳에서 퇴로를 확보하기 위해서 빅스는 남고 크라우드와 바레트 둘이서만 내려가게 된다. 그리고 이윽고 북쪽 마황로의 제어실에 도착하게 된다.

바레트 : 이곳에다 폭탄을 설치하는 게 좋겠군. 여기를 파괴하면 이 세탁기 괴물도 고철이 될거야.

크라우드 : 네가 직접하는 쪽이 좋을텐데.

바레트 : 나는 상황을 살피겠어. 혹시라도 네가 딴짓을 하지 않도록 말이야.

크라우드의 폭탄 설치가 끝나자 갑자기 경보음이 울리고 가드 로보트가 나타난다.

바레트 : 본격적으로 해볼까?

이 체험판의 보스격으로 등장하는 가드 로보트는 일단 전격계 마법에 약하다. 그러므로 크라우드는 선더라(サンダラ)를 사용해서 공격을 하고 가드 로보트를 제외한 나머지 두체의 캐릭터는 에어리스에게 리바이어산을 소환토록 하여 가드 로보트와 함께 공격하는 것이 좋다. 바레트는 마법보다는 통상공격이 더욱 강력하니 통상공격과 함께 동료들에게 아이템을 사용해 주는 쪽으로 활용하자. 가드 로보트의 필살기인 「더블 머신 건」에 당하며 약100~125정도의 데미지를 입으므로 아이템이나 에어리스의 리미트 필살기인 '회복의 바람(癒しの風)'으로 회복 시키자. 보스를 쓰러뜨리면 폭탄의 카운트 다운이 시작되고 두사람은 급히 탈출을 시작한다(제한시간은 3분).

크라우드 : 자! 탈출이다!

이제까지 지나왔던 길을 그대로 되돌아 가면 빅스와 제시가 쓰러져 있는 것을 보게 된다. 빅스는 철골 구조물에 발이 끼어 있고 제시는

◀미드갈의 기차역에 아바란치 일행이 숨어 있는 열차가 도착하고…

▶전투시에 셀렉트 버튼을 누르면 커맨드에 대한 설명이나 적의 이름 등을 알려주는 윈도우가 열린다

▲아바란치 일행들이 경비병을 쓰러뜨린다

▲전직 병사라는 사실을 알고 크라우드를 신용하지 않으려는 바레트

▲미드갈의 전체적인 모습이 비춰진 후 섬광과 함께 쓰여지는 『FF7』의 로고

적에게 습격받아 기절해 있는데 이들을 구해주지 않으면 출입구의 암호 코드를 해제할 수 없기 때문에 탈출이 불가능하다. 반드시 구해주도록.

아반란차 일행들과 마황로를 탈출하면 도중에 제시가 쓰러지게 된다. 너무 급하게 달리던 나머지 자기발에 걸린 것은 아닌지… 크라우드가 제시를 일으켜 세우는 순간 마황로는 강렬한 스파크를 일으키고 일행이 안전권으로 대피한 후 대폭발을 일으킨다. 그후에…

▲미드갈로의 진입시에 강제적으로 시점이 변경된다. 대다수의 이벤트가 이런 식으로 이루어져 있는 것일까?

▶아반란치의 침입에 마을은 쥐새끼 한마리도 보이지 않는다. 물론 건물내로 들어갈 수도 없다

▲마황로 브리지로 들어가는 입구는 이곳이다

▲탈출구의 확보를 위해 외부에 남는 웻지

▲빅스와 제시가 없으면 입구의 코드 해제는 불가능하다

◀마황로로 들어서는 크라우드. 배경이 풀CG로 이루어져 있다는 것이 놀랍기만 하다

▲별의 운명과 마황로에 대해서 열변을 토하는 바레트. 그러나 크라우드는 그런것에 전혀 관심이 없다

▶컨트롤 룸에 폭탄을 설치하는 바레트와 크라우드

◀폭탄 설치후 탈출하는 도중에 쓰러져 있는 빅스와 제시를 구하지 않으면 탈출은 불가능하다

▲엘리베이터안에서 바레트는 다시한번 이야기를 꺼내지만 그후 무관심한 반응을 보이는 크라우드에게 화를낸다

◀체험판의 라스트 보스인 가드 로보트

▼크라우드의 리미트 필살기인 브레이버는 전혀 타격을 입히지 못한다

▲마황로 브리지의 최하층에 있는 컨트롤 룸을 향해서 내려가는 크라우드

▲스파크를 일으키는 마황로

▶마황로는 섬광과 함께 폭발하고… 앞으로 크라우드들의 운명은?

▲거대한 파이프들이 마황로에서 정제되는 에너지를 지상으로 끌어 올리고 있다

체험판으로 보여진 FF7 의 배틀 스타일

이제까지 FF 시리즈가 이끌어 오던 배틀 스타일은 사이드 뷰(옆에서 바라보는 시점)로 패밀리에서 시작된 FF 시리즈는 6번째 작품에 이르기까지 일관되어 있었다. 이 점에 대해서 말하자면 『FF7』역시 사이드 뷰라고 할 수 있지만 어디까지나 기본적인 시점으로 잡혀 있을 뿐이며 총 6개의 시점으로 상황에 따라 변화하게 구성되어 있다. 또한 기본적이 시점이 사이드 뷰라고 해도 거의 쿼터 뷰(대각선 상으로 내려다 보며 전체를 비추는 깊이감 있는 시점)에 가깝기 때문에 한편으로는 FF 시리즈에 새로운 전투 시점을 갖추고 있다고 할 수 있다.

마법에 관해 말하자면 전체적인 밸런스에 수정이 가해진 듯 보인다. 이전에 대다수의 마법이 전체 공격이 가능했던 것에 비해 같은 계통의 마법이라도 전체공격 가능 마법과 불가능 마법이 확실하게 나뉘어져 있다(그 예로는 선더(サンダ)와 선더라(サンダラ). 선더의 경우 전체공격이 가능하지만 선더라는 불가능 하다). 또한 소환마법에서(체험판에서는 리바이어선밖에 소환이 불가능하므로 정확하다고는 할 수 없다) 보자면 이전 리바이어산의 파도 공격인 대해충(大海衝)은 공중에 떠 있는 적들에게도 타격을 입힐 수 있었지만 이번 『FF7』에서는 불가능하다. 새로운 소환수의 등장을 위해서 기존 소환수의 공격기 밸런스를 조정한 것일까?

마지막으로 리미트 게이지와 각 캐릭터의 이름옆에 있는 『배리어(BARRIER)』에 대해서 말하겠다. 이 리미트 게이지는 체험판을 해본 사람은 알겠지만 각 캐릭터마다의 개성을 살려주는 요소라고 할 수 있다. 더욱이 레벨이 정해져 있어 레벨업할 때마다 새로운 기술을 익히게 된다(체험판에서 각 캐릭터마다의 리미트 게이지 레벨은 1이었다). 과연 캐릭터당 몇가지나 되는 기술을 익힐 수 있을까? 혹시 마법보다 더욱 의지되는 핵심요소가 되질 않을까? 그건 그렇다치고 배리어 게이지는 무엇일까? 이것 만큼은 본 필자가 나름대로 예상을 할 수밖에 없는 부분인데 아마 커맨드 선택시의 방어(ぼうぎょ)와는 다른 특수공격에 대한 방어가 가능한 요소가 아닐까 생각한다. 만약 그렇다면 『FF7』의 전투는 이제까지의 시리즈 중에 최고의 전략성을 띠게 될 것이다.

▶기본적으로 쿼터 뷰의 시점을 가지고 있는 『FF7』의 전투화면

◀크라우드의 선더라는 하나의 캐릭터밖에 공격이 불가능하다

▲FF 새로운 전투 시스템인 리미트 게이지

체험판과 완전판의 차이점은 있는가?

12월에 발매될 『FF7』을 미리 체험할 수 있도록 하여 『FF7』의 홍보차원에 큰 도움을 준 체험판. 이 체험판을 즐기면 『FF7』이 어떤 형태로 등장할 것인지 알 수 있다고 하는데 그렇다면 체험판과 완전판은 완전히 똑같은 것일까? 그것은 그렇지 않다. 여기서는 앞으로 발매될 완전판과 체험판의 차이점 3가지를 소개하겠다.

1 이동시의 메뉴가 생략되어 있다

필드를 이동하다 보면 이상한 점을 느낄 수가 있다. 그것은 어떤 버튼을 눌러보아도 스테이터스 메뉴가 나타나지 않는 점이다. 이것은 체험판에서만 그런 것이므로 놀라지 말자. 이동시에 메뉴가 없다면 어떻게 제대로된 게임 진행이 가능하단 말인가?

메뉴화면이 없기 때문에 회복은 전투시에 충분히 해두어야 한다

2 합류한 적도 없는 에어리스가 등장!?

체험판 시작 비주얼에 잠시 등장하는 에어리스. 실제로 게임이 시작되면 그녀의 모습은 전혀 볼 수가 없다. 오로지 전투에만 등장하는 그녀는 현재 설정상 크라우드 일행이 마황로를 파괴한 후 미드갈을 탈출할 때 합류하는 것으로 되어 있다(물론 변경될 수도 있다). 그런 그녀를 전투에 참가시켜 놓은 것은 소환마법 때문이기도 하지만 좀 더 재미있는 체험판을 위한 스퀘어의 배려가 아닐까?

체험판의 에어리스는 스퀘어의 서비스

3 초반부터 대소환수 리바이어선은 조금 무리가 아닐까?

조금이라도 FF시리즈를 아는 게이머라면 이해가 빠를 것이다. 이제까지의 시리즈에서 대부분 게임 후반이나 중반을 벗어나야 얻을 수 있었던 소환수 리바이어선을 체험판에서는 사용할 수 있다니…!? 더욱이 캐릭터들의 레벨은 겨우 9. 이 레벨로는 리바이어선의 소환이 불가능하다는 것은 뻔한 사실이다. 아마 완전판에서는 이 이벤트 때 소환수는 사용할 수 없을 것이다.

마치 살아 있는 듯이 움직이는 소환수 리바이어선. 다른 소환수들은 어떤 모습으로 등장할까?

체험판에 이은 신정보 대공개

미공개 신캐릭터 신 무대 대공개

『FFVII』의 체험판 CD가 공개되고 이제 본격적으로 『VII』의 세계가 공개되고 있다.
지금까지 적의 존재가 불투명했지만 이제 분명이 그 존재가 드러났다. 이미 짐작한 사람도 있겠지만 그것은 FF 세계의 에너지와 정치를 지배하는 대기업 신라 컴퍼니였다.
또한 이번에서는 지금까지 소개되었던 정보와는 비교도 안될 정도로 『VII』 세계의 심층까지 전면 공개되었다. 새롭게 등장한 신캐릭터와 몬스터, 새로운 비공정, 새로운 필드. 과연 발매일까지 얼마나 더 우리를 놀라게 할 것인지…

의문의 비공정 & 신 승차물 등장

『FF』 시리즈를 상징하는 승차물 비공정이 드디어 모습을 드러냈다. 지금까지의 시리즈와는 달리 한결 샤프한 모습으로 새롭게 변신했다. 또한 더욱 놀랄만한 것은 시리즈 최초로 오토바이가 등장한다는 것이다. 이번에 공개된 사진에는 크라우드 혼자서 폼을 재고 타고 있지만 앞으로 등장 캐릭터 전원의 승차물이 될지 어떨지는 아직 미정이라고 한다.

기존 시리즈의 이미지와는 달리 로케트와 같은 느낌이 드는데, 기체 윗부분에 장착되어 있는 프로펠라는 이륙시에 사용되는 것일까?

비공정의 최첨단 이미지와는 달리 오토바이는 어쩐지 제임스 딘이 타고 다녔던 것과 비슷한 느낌을 주는 클래식컬한 디자인이다

신 캐릭터 & 메인 캐릭터의 변신

이제까지 발표된 4인의 메인 캐릭터에 이어 2명의 캐릭터가 새롭게 모습을 드러냈다. 한명은 『FF』 시리즈에서 익히 알려져 있는 시드이며 또하나는 에어리스에 이어 두번째로 등장하게 되는 여성 티파이다. 티파는 크라우드의 어릴적 소꿉동무로 설정되어 있다고 하는데, 혹시 그녀가 진짜 히로인이 아닐까 하는 의문이 생긴다.

3인의 메인 캐릭터들도 신 캐릭터에 질 수 없다는 듯, 조금 새롭게 단장되었다. 크라우드의 검은 더 짧아지고 두꺼워져 검이라고 하기 보다는 거대한 부엌칼과 같은 느낌을 준다. 에어리스는 무기에는 그다지 변화가 없지만 새로 등장한 티파를 의식해서인지 더욱 눈망울이 커지고 예뻐졌다. 바레트는 피부가 더욱 까맣게 변했고 얼굴 표정이 더욱 험상궂어졌다. 또한 빨간 황소 레드 서틴에게는 꼬리에 불꽃이 생겼다.

시드

입은 거칠지만 마음은 따듯한 시드는 꿈을 잃지 않는 32세의 파일럿. 바다든 하늘이든 조정석에만 앉히면 못하는 것이 없는 귀재. 수제품 창과 메카닉에 대한 지식이 그의 무기이다

티파

천성적으로 밝은 성격에 두둑한 배짱까지 겸비한 20세의 여성. 얼굴에 어울리지 않게 주먹하나로 적과 싸우는 격투술이 그녀의 주특기이다. 신라조직에 맞서는 아바란처의 멤버로 크라우드를 맘 속에 두고 있지만 절대 표현하지는 않는다.

새로운 필드 등장

해양 도시 쥬논

해안 절벽에 자리잡은 쥬논. 아직 현시점에서는 자세히 알 수 없지만 상당히 중요한 도시인 것만은 확실하며 중심부에는 엄청난 크기의 대포가 설치되어 있어 도시라고 하기보다는 거대한 요새라는 느낌을 준다.

이렇게 어마어마한 크기의 대포라면 아무리 큰 전함이든 도시든 일격에 날려버릴 수 있을 것같다.

붕괴된 교회

이 교회는 스토리 상 아주 중요한 포인트가 된다. 교회 안에는 로케트가 있는 곳과 화원이 있는 곳이 설정되어 있다. 붕괴된 교회 구석의 화원과 로케트. 이 두가지는 과연 어떤 관계가 있는 것일까?

천정의 구멍에서 들어오는 눈부신 빛이 화원을 덮고 있다. 크라우드가 화원을 향해 걸어가고 있는 장면이 상당히 의미심장하다

교회의 천정에는 로케트가 꽂히면서 생긴 커다란 구멍이 있다

기계탑

기계탑에는 중요한 이벤트가 숨겨진 장소로 탑 지하에는 거대한 공간이 마련되어 있다. 『VII』에서 지하라고 하면 쉽게 연상되는 것이 마황로인데 이 탑과 마황로와는 무슨 연관이 있을지…

상점 외에 약상자가 있는 것을 보면 약품을 팔기도 하는 모양이다

이것이 기계탑의 전경. 탑을 감싸는 거대한 지붕의 존재가 웬지 의시시하다. 무엇인가를 조작하면 엄청난 소리를 내며 작동할 것만 같다

탑 꼭대기에 있는 기계 장치들. 이것이 시스템의 심장부일까?

새롭게 등장한 트리오 몬스터

메인 캐릭터만와 덩달아 몬스터도 3마리가 새롭게 등장했다. 게처럼 생긴 거대한 괴물과 사마귀 모습을 한 드래곤. 어느것하나 흉악하게 생기지 않은 놈이 없다.

새로운 몬스터와 함께 공개된 전투신. 나무와 숲의 질감이 더욱 선명해졌다

세저 시저

이것은 그다지 강해 보이지는 않지만 한번에 때를 지어 습격해 오므로 방심할 수 없다

아크 드래곤

사마귀같이 생겼지만 그래도 드래곤이라고 우긴다면 드래곤이라고 할 수밖에…

듀얼 혼

주인공보다 거대한 몬스터. 생긴 것도 셋 중에 제일 흉악하다

붉은색과 13이 합성된 레드 서틴은 어떤 성격을 갖고 있는지 아직 밝혀지지 않았지만 그 날카로운 발톱과 어금니, 화염을 자유롭게 조종하는 전력이 상당히 믿음직스럽다

슬럼가에서 비밀의 동굴까지, 상상을 뛰어넘는 Ⅶ 의 신세계

열차 공동 묘지

체험판의 오프닝 신에서 활약한 승차물인 열차가 폐기되어 있는 장소. 고물이 된 열차 바퀴를 이용한 이벤트와 전투 외에 유령 열차도 등장한다고 한다.

묘지의 안의 플랫폼에서는 어떤 사건이 일어날지…

신라 주식회사에서 제조한 열차

슬럼가의 시설물

회의실?

풍기는 분위기로는 긴급 대책 회의를 여는 아지트 같다

무기실

슬럼 5번가에 있는 무기실. 사람 머리보다 훨씬 큰 투구가?! 아이템으로 팔리고 있는 것일까? 아니면 해체된 신라 컴퍼니의 무기일까?

슬럼가

가난하지만 활기가 넘치는 이 마을은 스럼가라고 불리는 위험지대로 FF의 세계에서는 미드갈과 같은 근대도시도 있지만 이와 같이 황폐한 마을도 있다. 이번에 소개하는 마을은 5번가와 7번가로 이 외에 여러개의 또다른 빈민 마을이 존재한다고 한다.

슬럼 5번가. 중앙 부분에 있는 거대한 기계의 정체는…

슬럼 7번가의 전경. 슬럼가라고는 하지만 상당히 활기넘치는 마을이다

침대가 놓여 있는 슬럼가의 방

왼쪽에 가로막힌 벽 뒤에는 무엇이 있는가?

비밀의 동굴

거대한 빛줄기가 쏟아지는 비밀의 동굴. 여러개의 길로 연결된 던전 같지만 위로 올라가는지 아래로 내려가는지 아직 불분명하지만 이 동굴에서 주목할 것은 맵 중앙부에 위치한 두개의 돌 의자. 여기에서 무슨 중대한 이벤트가 일어날 것은 틀림없다.

비밀의 동굴 중심부에는 의문의 석좌가 있다

동굴 맨 아래에서 위를 올려다 보는 크라우드. 역시 위쪽으로 진행할 수 있는 길이 있는 것일까?

목장과 전원 마을

이번 시리즈에서는 SF적인 장소가 많은 것도 인상적이었지만 목장과 같은 전원적인 필드도 다수 등장한다. 이곳 역시 모험의 무대가 되는 세계로 상당히 광활한 필드가 펼쳐진다.

유유히 목장을 거니는 크라우드의 모습이 연상된다

목동들의 침실에 들어와 있는 크라우드. 무슨 볼일로 여기에!

사육장의 내부 전경. 과연 여기에서는 무엇을 기르고 있는 걸일까?

장 르	RPG	현지 발매일	97년 봄 예정
제작사	스퀘어	현지 가 격	미정

4종족이 수많은 리존 속을 넘나드는 환상의 세계

사가 프론티어

이번호에서는 지난호에 이어 새롭게 추가된 3개의 리존과 4종류의 종족이 가지는 독특한 성장 방식을 통해 『사가 프론티어』의 세계를 심도있게 탐색해 보았다. 아직 개발 초기 단계로 구체적인 스토리나 주요 시스템은 공개되지 않았지만 리존과 마법 그래픽을 보면 최종적으로 어느정도의 완성도를 보여주게 될 것인지 짐작해 보는 것은 그리 어렵지 않을 것이다.

SaGa Frontier

CHARACTER

4종족의 특성

Bogy -요괴-

인간의 모습을 하고 있으며 모든 무기와 방어구를 장비한다. 인간과는 다른 '요술' 계통의 기술을 사용하며 전투에서 반복해 사용하는 것으로 새로운 마법을 익힐 수 있게 된다. 요괴는 이 요술을 주로 해서 싸우게 되며 특수능력은 무기나 방어구를 이용해 적의 능력을 흡수해 파워 업한다.

무기	방어구	특수능력	액세서리	술법
有	有	요괴술	有	有

요괴술이라는 종족 특유의 능력을 키워간다.

Human -인간-

블루나 에미리어, 히로 등이 여기에 속하며 모든 무기와 방어구를 장비할 수 있으며 무기의 직접 공격이 주가 된다. 기술은 술법 상점에서 구입이 가능하며 같은 계통의 기술을 습득해 나갈 수 있다. 또한 특수 능력으로서 전투 중에 새로운 기술을 습득할 수 있다. 『로맨싱 사가』시리즈의 전구와 같이.

무기	방어구	특수능력	액세서리	술법
有	有	技	有	有

무기나 술법에 의한 공격에 의해 기술이나 술법을 익혀나간다

Monster -몬스터-

전투시

몬스터 종족인 쿤은 평상시에는 이동에 적당한 2족 보행의 모습을 하고 있지만 전투가 시작되면 몬스터의 본성을 드러낸다. 쓰러뜨린 적의 능력을 흡수해 성장해 가는 쿤은 흡수한 적의 모습에 따라 전투시의 모습도 변한다. 다만 신체 중 특징적인 부분은 성장한 후에도 그대로 남아 있다고 하는데 그것이 혹시 귀가 아닐까?

무기	방어구	특수능력	액세서리	술법
無	無	변신	有	無

적의 능력을 흡수해 변신, 파워 업해 나간다.

Machine -메카-

기계로 만들어진 종족도 모든 무기와 방어구를 장비하지만 술법을 사용할 수는 없다. 다만 전용 무기나 입수한 무기를 개조하거나 파워 업시킬 수 있다. 또한 소프트웨어나 신체 부품 등의 장비 변경에 따라 능력이 강화된다.

무기	방어구	특수능력	액세서리	술법
有	有	개조	有	有

입수한 무기를 특수 개조해 사용할 수 있다.

비밀의 변신술사

인간인 그는 누군가로 변신해 초인적인 능력을 발휘한다. 악의 무리를 쓰러뜨리기 위해 모험을 떠나는 그는 게임 중에 평상시의 모습과 변신한 모습 두가지 형태로 싸우게 된다. 그 이유는 변신하는 모습을 보여서는 안될 사람이 있기 때문이라고 하는데…

오른쪽 일러스트는 평상시의 모습. 이 모습 그대로 싸울 수 있으며 그 옆의 일러스트는 변신된 모습이 아니라 전투에 익숙해진 스타일일 뿐 아직 변신 후의 모습은 아직 공개되지 않았다

?

WORLD MAGIC

새롭게 등장한 3개의 리존

지난호에 이어 새롭게 추가된 3개의 리존에는 주인공 중의 한명인 쿤의 고향 마그멜도 있다. 각 리존은 독자적인 세계를 형성하고 여러가지 교통기관을 이용해 왕래할 수 있다. 이번에 소개되는 3개의 리존들은 더욱 환상적인 그래픽을 보여준다.

쿤의 고향인 마그멜은 조금 원시적인 분위기가 풍기며 땅은 붕괴 직전에 놓여있어 머지않아 영원히 사라져 버릴 것만 같다

마그멜

스크랩

넬슨

이것이 개발 초기단계의 마법!

프래쉬브라트

몽환의 일격

부시도 블레이드

장르	3D 대전 격투	현지 발매일	96년 겨울
제작사	스퀘어	현지 가격	미정

부시도 블레이드의 기본 필드

『부시도(무사도) 블레이드』는 먼 옛날 음양이 공존하는 성곽을 무대로 펼치는 대전 격투 게임이다.

하지만 자세히 살펴보면 이 게임의 필드는 기존의 필드와는 많은 차이가 있다. 무너진 가옥이 잔존해 있는 곳이나 높낮이를 이용한 계단식 지형, 깊은 구멍이 숭숭 뚫려 있는 필드 등 이제껏 경험해 보지 못한 이색적인 지형들이 대전 스테이지로서 등장하는 것이다.

지형의 높낮이와 막다른 골목이 있는 필드. 대전 중에는 이러한 지형적 특성을 이용해 오르내리며 싸울 수 있다. 필드 안에는 구멍이 여러곳에 숨어 있어 일단 이 나락 속으로 떨어져 버리면 기어올라오는 것이 힘들다. 때문에 떨어지는 순간 패자가 되었다고 인정하는 것이 좋을 것이다. 또한 코너에 몰렸을 때에도 칼의 사용이 부자유스럽기 때문에 공격에 있어 상당히 불리한 입장이 된다.

이 게임에서는 이들 지형의 특색만 잘 파악하면 자신에게 유리한 전투로 이끌어 승리의 쾌감을 맛볼 수 있게 된다.

신 검투사 등장

▶다츠미◀

16세의 일본 히로시마 출신

본명은 다케료우 다츠미. 시력이 나쁘기 때문에 평상시에는 안경을 쓰고 있다(대전시에는 콘택트렌즈를 사용함). 그는 본래 암살자 집단인 「음」의 멤버가 아니었지만 어느 사건을 계기로 이번 소동에 합류하게 된다. 겉모습은 연약한 생도 같지만 강자에 대한 강렬한 동경과 탐구심이 강한 정신력으로 「음」의 무리와 대적할 만한 강인함을 갖게 되었다.

▶호타루비◀

25세의 러시아 출신

웨이브 있는 금발의 머리에 노란 눈동자가 한밤에 날아다니는 야광충과 같다고 해서 호타루비라고 불리워지게 되었다. 호타루비는 닌자의 수행 경력까지 갖고 있는 화려한 여성 검객이다.

▶우츠세미◀

55세의 장년. 조금 배가 나와 있지만 그의 숙련된 손놀림은 마치 검의 심판을 내리는 사람의 그 비장함이 느껴진다. 그와 대전하면 마치 아지랑이와 싸우고 있는 것같은 착각에 빠질 것이다.

Virtua Fighter 3

96.10월호

버철파이터3 總力 가이드

국내 최강의 버파 팀배틀그룹이 예측한

버철 파이터3는 이렇게 될 것이다!!

지난 8월 18일 챔프 사무실에는 국내 1,000개 가까운 버파팀 중 상위 3개팀들(DASH, 크레이지, 이피인코 등)의 대표자들이 모여 『버파3』를 예측해 보는 시간을 가졌다. 그들은 먼저 AOU쇼에 선보였던 『버파3』 데모를 감상한 후 사진과 그 동안의 정보를 종합, 분석하여 10월 중 국내 발매될 『버철 파이터3』에 대해 날카로운 자신들의 견해를 밝혔다.

1. 배경이 세세한 부분까지 폴리곤 처리를 했다. 이로인해 더욱 리얼한 배경화면이 가능해졌다.
2. 지형의 높낮이 개념이 생겼다.
3. 링의 개념이 벽이나 건물의 꼭대기, 사막 등으로 스테이지의 분위기에 맞게 변화되었다.
4. 얼굴부분의 표현이 2보다 정교해졌으며 화면에 보이는 모든 것이 폴리곤 처리되어 모래 가루, 물방울 등의 처리가 가능해졌다.
5. 조작부분에서 '피하기' 버튼이 추가되어 조작버튼이 4개로 되었다.
6. 특정 기술시에는 잔상이 있다.
7. 모든 캐릭터에게 위치이동 능력이 생겼다.

그래픽 평가

그래픽 면에서는 전작에 비해 많이 향상 되었다. 그러나 폴리곤을 100만개로 늘렸다고는 하지만 캐릭터 자체가 부드러워진 것 같진 않다.(그러나 듀랄의 등장에서 듀랄의 몸체는 마치 게임이 아닌 실제 사람(?)으로 착각할 정도로 완벽한 그래픽이었다.) 전작에 비해 향상된 점은 프레임 수가 늘어나 움직임이 더욱 부드러워졌고 표정변화와 근육의 움직임, 머리카락과 옷자락이 바람 또는 캐릭터의 움직임에 따라 흩날리는 것, 옷의 질감 표현, 캐릭터의 중량감 ,4개의 스포트라이트의 추가로 명암까지 표현된 것은 전작에선 느낄 수 없었던 리얼함을 느끼게 했다.

그러나 오프닝 화면이나 데모 화면은 게임 내용과 다른 점이 적지 않게 있으므로 약간은 의심해 볼 필요가 있다.

시스템의 변화

시스템 면에서 새로운 것이 있다면 「MODEL2」에서 「MODEL3」로 바뀌었다는 것. 그러나 이것은 이날 모인 사람들의 정보로는 평가가 어려워서 다음 기회로 넘기기로 한다. 어디까지나 이들은 게임 전문가가 아니고 버철 파이터를 사랑하는 매니어들이기 때문이다.

그 밖에 달라진 것이 라면 G.P.K 버튼 이외에 버튼(ESCAPE 버튼, 줄여서 E버튼이라고 불리움)이 1개 더 추가된 것. 이번에 추가된 E버튼이 단지 8방향의 회피 이동이나 대쉬 또는 러쉬 등의 단순한 캐릭터의 이동만을 위해 존재하는 것인가? 아니면 상대가 공격할 때 E버튼을 눌러줌으로서 공격을 피하고 반격의 기회를 만들기 위한 것인가? 현재로서는 이 두 가지로 생각해볼 수 밖에 없다. 다만 버튼의 추가로 많은 VF2 매니어들이 애를 먹을 것은 확실하다.

VF2는 2D게임이었다!???

VF2는 3D게임이었지만 한 방향에서만 대전하기 때문에 배경만 3D였고 대전 형식은 2D게임과 다를 바 없었다. 투신전이 처음 나왔을 때 주목받았던것은 회피 이동때문에 정말 3차원의 공간에서 싸우는 듯한 느낌을 주는 것 때문이었다. 그렇다면 VF3에서도 그런 시스템을 추가했을 가능성도 있다. VF3에서 E버튼의 추가가 회피 이동을 위한 것이라면 투신전처럼 정말 3차원 공간에서 싸우는 듯한 기분을 느끼게 해 줄 것이다.

배경의 변화

전작에서는 어떤 스테이지에서든 사각의 링에서 대전하는게 원칙이었다. 그러나 VF3에서는 각 스테이지마다 링(?)의 성격이 다르다. 지하철 역에서는 계단에도 올라갈 수 있고, 라우의 집에서는 사방이 벽으로 막혀 있고, 벽을 이용하여 공격할 수도 있다. 만리장성 스테이지에서는 굴곡이 있다. 재키 스테이지에서는 공사 중인 철골조 건물인데 바닥이 투명한 유리로 되어 있어서 고소공포증을 느낄 정도이다. 제프리 스테이지에서는 얕은 물에서 대전을 하는데 캐릭터의 이동에 따라 물이 튀고 물속에 다리를 담그고 이동하기 때문에 이동에 불편함도 있을 것으로 예상된다. 그 밖에 동굴 안의 철창과 흐르는 지하수 등 여러가지 상황이 스테이지마다 기다리고 있다. 이렇게 되면 링아웃을 생각해 볼 수 있다. 떠도는 소문에 의하면 VF3에는 링 아웃이 없다는데, 현재로서 단지 예상해 볼 수 있는 것은 지하철 스테이지의 플랫폼 위에서 떨어지면 링 아웃이 된다는 것이다.(어쩌면 떨어져도 점프해서 올라올 가능성도 있다.) 또 한가지 해변가 스테이지에서는 얕은 물에서 싸우다가 깊은 물로 빠지면 링 아웃된다

想像図

想像図

는 것도 생각해 볼 수 있다. 그러나 다른 스테이지에서는 사방이 벽으로 막혀있기도 하고, 또는 드넓은 벌판이다. 이런 곳에 링 아웃이 있으리라고는 꿈에도 생각할 수 없다. 그럼 링 아웃이 거의 없다고 생각하는게 맞을까? 그렇다고 해서 링아웃이 거의 없다는 것은 단정지을 수 없다.

기술의 회피

지금까지 알려진 정보에 따르면 아키라의 붕격운신쌍호장과 울프의 자이언트 스윙같은 위력적인 필살기(?)의 회피가 가능하다고 한다. 전작에서는 일단 걸리면 절대 빠져 나올 수 없었다. 게다가 한번 당하면 데미지도 엄청났다. VF2 매니어들이라면 필살기를 당하면서 누구나 한 번쯤은 '아! 저걸 피할 수만 있으면…'하는 아쉬움을 느껴 봤을 것이다. VF3에서는 이 아쉬움을 달래기 위해 회피를 할 수 있게 만든 것 같다. 그럼 필살기만 회피할 수 있고 반격기는 회피 할 수 없을까? VF3 아키라의 반격기인 외문정주나 카게의 팔뚝 넘기기(적이 상단 주먹시 ↓P), 파이의 나선안장 (적의 킥과 동시←P)같은 반격기도 회피가 가능할 것이다. 예를들어 상대가 하단 펀치를 냈을 때는 아키라가 번신단타(G↓P)를 한다. 이때 회피 커맨드를 입력하면 아키라는 상대를 놓치고 아무도 없는 썰렁한 공간을 향해 주먹으로 내리 치는 동작을 하게 된다.

그렇다면 회피만을 하는 것인가 ? 아니면 회피 후, 상대에게 딜레이가 생기는가? 회피만을 한다면 모르지만, 상대에게 딜레이가 생긴다면 그것을 이용하여 상대는 반격을 할 수 있을 것이다. 만약 그렇게 된다면 VF3의 모든 캐릭터에게 반격기가 생기는 것과 마찬가지 일 것이다.

VF3에선 회피 커맨드가 VF2의 잡기 회피와는 사뭇 달라질 것으로 예상된다. VF2에는 기본 잡기만을 회피할 수가 있었는데 VF3에서는 필살기를 회피 하는 것이므로 VF2(G+P)보다는 더 어려워지거나, 단순히 E버튼을 누르는 것 만으로 회피가 가능할 수도 있을 것이다.

신 캐릭터는 어떨까?

자, 이번엔 신 캐릭터를 보자. 「다카 아라시」, 「아오이」 둘다 일본인으로서 다카 아라시는 스모 복장이고 아오이는 일본의 전통 의상인 기모노를 입고 있다. 소문에는 아오이가 세일러복을 입고 나온다고도 한다.(만약 사실이라면 아오이의 팬들의 수가 사라나 파이 팬들의 수를 능가할 것 같은 느낌이…)

이 둘의 통상기술은 아오이는 격투 스타일이 합기도인 만큼 관절꺾기나 상대가 공격해 들어오는 힘을 이용해 반격하는 기술들일 것이고, 다카 아라시의 경우는 스모 선수이므로 주로 밀기 위주의 기술일 것이다. 필살기(?)라면 아오이의 경우는 한번에 큰 타격을 주는 기술은 없을 것이다. 때문에 철권의 니나와 같은 연속꺾기로 볼 수 있다. 다카 아라시의 필살기는 두가지 정도로 생각해 볼 수 있다. 우선 첫번째로 거대한 몸무게를 이용한 굳히기라든지 조이기 등을 생각해 볼 수 있다. 그렇게 된다면 파이나 사라같은 연약한 여성 캐릭터들이 그를 상대하기가 힘들어질 것이다. 이점을 생각해 본다면 두번째는 강력한 파워로 연타해서 데미지를 크게 입히는 연속기라는 생각도 든다.

신 캐릭터가 나온다고 해도 기존 캐릭터를 추구하는 매니어들도 있는 법. 여전히 아키라와 잭키는 인기가 있을 것으로 예상된다. 아키라는 가장 전술적이기 때문이고, 잭키는 초보들이 가장 많이 선호하기 때문이다.

기술 입력법(커맨드)의 변화

VF2에서 VF3로 넘어오면서 기술 입력법은 과연 어떻게 달라질 것인가? 이 문제도 상당히 중요하다. VF1에서 VF2로 올라오면서 어려웠던 커맨드가 쉬워졌다. 예를들어 아키라의 독보정술이 VF1에서는 (근접 시)→→G+K,G를 해체함이었는데, VF2에서는 G+K,G를 해체함으로 바뀌었다. 이것을 봐도 VF3에서는 커맨드가 쉬워지면 쉬워졌지 어려워지지는 않을 것이고, 달라져도 크게 달라지는 것은 없을 것이다.

기술 싸움? 순발력 싸움? 전술 싸움?

현재 VF2 매니어들이 주목하고 있는 것은 「연속 대쉬」가 가능한가이다. 정말 불가능하다면 이것 또한 VF2 매니어로서 어려움이 아닐 수 없다. 현재 테스트 버전을 경험해 본 사람의 말에 의하면 캐릭터의 움직임은 그리 빠르지 않지만 기술이 나가는 시간이 엄청 짧다고 한다. VF3가 단순한 기술 싸움이 될 지 아니면 캐릭터의 빠른 움직임을 이용한 순발력 싸움일 지는 아직 예측할 수가 없다. 다만 캐릭터의 전력 증강과 신기술 도입으로 인한 전술 싸움이 될 것은 확실하다는 것이다.

새턴 이식은 가능할까?

이번에는 새턴 이식에 대해 생각해 보자.새턴 이식에 관해서는 의견이 분분하다. 아예 이식을 못할 것이라는 의견도 있었고, 이식이 된다면 액셀레이터가 필요할 것이라는 의견도 있었다. 주로 새턴에 다른 주변기기를 장착하면 이식이 가능할 것이라는 의견이 가장 많았다. 그러나 이식이 가능하다고는 하지만 VF2의 새턴 이식처럼 VF3의 새턴 이식도 완벽하지는 못할 것으로 예상된다.

VF3의 즐거움은 어느 정도일지??

끝으로 생각해 볼 수 있는 것은 VF3를 전작들과 비교해 봐서 어느 정도의 즐거움을 줄 것인가이다. VF2가 처음 나왔을 때 VF1과의 엄청난 그래픽 차이, 향상된 스피드, 연속기를 매니어 스스로 무한히 개발해 낼 수 있는 것 등 여러가지가 매니어들의 즐거움이 었다면 VF3에서는 기존 3D격투 게임과 전혀 다른 성격의 스테이지, 사실감이 더해진 캐릭터의 음성과 사운드, 영화 속의 인물들을 조종하는 것 같은 기분 등은 단지 신작으로서가 아닌 VF3만의 즐거움일 것이다.

이것으로 VF3에 대한 버파팀들의 공통적인 예측을 마치겠다. VF3가 게임센터에 등장했을 때 지금까지 버파팀들이 예상했던 것과 확실히 들어 맞을 것이라고는 생각할 수는 없다. 맞아 떨어지는 부분도 있을 것이고 전혀 엉뚱한 방향으로 나올 수도 있다. 어디까지나 이 글은 버파팀 대표자들의 예측에 불과하기 때문이다.

사상 최고의 게임이 꿈틀대기 시작했다!

버철 파이터3

장르	격투 액션	발매일	96년 10월 예정
제작사	세가		

현재 게임 사상 초유의 관심 거리로 일본뿐 아니라 국내에서도 달아오르기 시작한 『버철 파이터3』. 얼마 전 일본에서 70%의 완성 버전이 공개되었고 일본 조이폴리스에서는 인컴 테스트에 들어갔다는 등 발매가 임박했다는 것을 느낄 수 있는 뉴스들이 연속해서 터져 나오고 있다. 10월 한국 발매를 앞두고 세가에서 공개한 각 캐릭터들의 신 기술 등을 공개한다.

현재개발 상황은?

현재 개발 상황은 1P의 사라를 작업하고 있는 정도이며 이후 2P의 사라, 파이, 다카 아라시 등을 제작하게 되며 2P의 순제 등도 처음과는 많이 달라진다고 한다. 시스템적으로는 연결 기술과 그렇지 않은 기술 등 여러가지 밸런스를 조정하고 있는 중이다.

「회피」 버튼의 등장!

『버철 파이터2』에서는 리온과 순제의 특권이었던 「회피」 동작이 전 캐릭터에게 그것도 버튼 하나의 조작으로 간단하게 해결되었다. 「회피」 동작은 실제 격투에서도 있는 동작이기 때문에 모든 캐릭터에게 가능하도록 만들어 지고 상대적으로 2명의 캐릭터를 더욱 강하게 만들어 밸런스를 맞추었다. 한편 여러 캐릭터가 앉아서 던지기가 가능해졌기 때문에 상대적으로 울프와 제프리가 약해졌다는 느낌이 들지만 실제로 비교해 보면 울프와 제프리의 던지기 범위는 다른 캐릭터보다 넓게 조정되어 있다. 예를들면 5Cm 정도만 다른 캐릭터보다 던지기 범위가 넓다면 그 캐릭터는 최강이 될 것이다. 다른 캐릭터들도 이제 앉아서 던지기를 할 수 있게 되었지만 울프와 제프리보다는 수mm 정도의 차이로 밸런스를 맞춘 것이다. 또한 소문에 의하면 커맨드 중에는 이 회피 버튼을 포함하고 있는 것도 있는 듯하다. 어디까지나 소문이지만 전작에서 리온이 가지고 있었던 마반수와 같은 기술이 캐릭터에 따라서 추가될 지도 모른다. 또한 상대에게 공격이 가드될 경우 자신의 캐릭터가 흔들리게 될 지도 모른다. 공방의 폭이 넓어지고 타격과 던지기 공격 등이 더욱 과격해진 것이다.

캐릭터별 새로운 화면과 기술 체크!

— 여기에서는 각 캐릭터별로 새로 공개된 사진과 기술을 공개하기로 한다.

우메노코우지 아오이

「버파3」부터 새롭게 등장한 여성 캐릭터. 격투 스타일은 알려진 대로 합기도류이다.

비차 몸을 안쪽에서 비틀면서 재빠르게 팔꿈치로 공격

의차 상체를 반회전하면서 상대를 공격하는 기술. 상체를 회전시키는 거리가 있기 때문에 어느정도 거리가 있어도 공격이 가능하다

뇌신인 팔꿈치와 무릎을 동시에 사용하여 상대를 습격하는 기술. 뇌신인은 앉아서 가드하는 상대를 일으켜 세우는 공격으로 쓸모가 많을 듯 하다

초치 초치는 아오이가 사용하는 발기술로 판정은 사진과 같이 하단이며 고속의 하단 발공격이다

무쌍피 앉은 상태에서 아래에서 위로 쳐 올리는 기술로 합기도에서 쓰는 기술이다

연돌소태도 연돌(펀치 연타)을 3번 연속으로 하고 마지막으로 차기을 하는 멋진 연속기. 마지막의 차기는 앞의 초치와 같은 기술이다

수극도신 쉽게 말하면 하단 던지기로 앉아 있는 상대의 한손을 잡고 쓰러뜨리는 기술로 여기에 차기를 이으면 멋진 컴비네이션이 된다

육단대취 상대의 양손을 잡고 던지는 기술로 보기에는 단순한 던지기 기술이지만 양손을 사용한다는 것이 특이하다

다카 아라시

역시 『버파3』의 새로운 캐릭터로 단순한 공격뿐만 아니라 던지기도 박력 만점이다.

하리테 일본 스모에서 자주 볼 수 있는 기술로 손바닥으로 상대의 얼굴을 가격하는 기술이다. 보통 한번에 5번 상대의 얼굴을 공격하기 때문에 상대를 밀기에 적합한 기술이다

때려박기 옆으로 비켜서서 위에서 양손으로 아래에 있는 상대를 두드려 박는 느낌의 기술로 실제로 일본 스모에서도 자주 볼 수 있는 기술이다

쌍수 양손으로 상대를 가격하는 느낌으로 꽤 강력한 공격이 될 듯하다. 사진과 같이 밀어낸다는 느낌이 드는 공격이다

가쩌아개 팔을 굽혀 팔꿈치로 상대의 턱밑부분을 위로 밀어붙이는 기술로 판정은 중단이다

상투하리테 높은 위치에서 체중을 실은 손으로 상대를 공격하는 강력한 기술

술통부수기 낮은 자세에서 상대의 배를 목표로 점프하는 듯이 뛰며 한손으로 치는 기술. 마치 찌르기의 느낌이 드는 공격으로 판정은 중단이다

발목치기 한손으로 상대의 발을 후려치는 느낌의 기술. 보는 것과 마찬가지로 자세가 낮고 판정도 하단이다

유키 아키라

잘 알려진 대로 『버파』 시리즈의 주인공으로 현재 버전을 기초로 계승된 기술과 새로운 기술을 알아보자

이문정주
『버파1』부터 있었던 기술로 이번 『버파3』에서는 커맨드 입력이 보다 쉬워졌다. 입력 방법은 ↓+ P이며 상보정주의 존재는 아직 불투명하다

약보정주
약보정주는 잘 알려진 대로 이문정주의 원거리 버전이라고 생각하면 이해하기 쉽다. 약보정주 역시 ↓+ ↓+ P로 커맨드가 간편해졌다

맹호경파산
앉은 상태에서 상대의 가슴을 한손으로 밀어 붙이는 타격 기술로 전작에서도 유용하게 사용되었던 기술이다

요자천림
상대의 겨드랑이를 지나쳐 그대로 상대의 등을 자신의 등으로 밀어 버리는 기술

외문정주
상대의 상단 공격을 방어하며 이문정주계의 공격으로 반격하는 기술. 이 기술 역시 커맨드가 변해서 보다 쉽게 입력할 수 있게 될 예정이다

심의파
상대의 팔을 잡고 끌어당기는 동시에 머리로 받아 버리는 기술. 이것 역시 던지기 기술의 일종으로 강력한 데미지를 준다

대전붕수
상대의 팔을 잡고 어깨로 밀어 버리는 기술로 심의파와 같은 데미지를 주며 상대를 밀어 버리기까지 하는 기술

개고
팔을 쳐 올려 상대의 가드를 무너뜨리는 기술로 전작에서는 던지기계의 개고였지만 이번에는 타격계의 기술로 변모하였다

잭키

사라의 친오빠로 사라와 마찬가지로 절권도를 사용한다. 『버파2』에서는 2P로 등장했던 점퍼를 입은 잭키가 1P로 등장한 것도 재미있는 점이다

니 스트라이크
『버파2』에서도 요긴하게 사용했던 기술로 무릎으로 상대를 가격하여 다운을 시키는 기술

스위치 스텝
말 그대로 다리(스텝)의 모양을 바꾸는 기술

너클 킥 스핀 백
킥에서 스핀 킥으로 연결되는 공격으로 킥과 스피닝 암 킥의 컴비네이션이다

엘보 로우 너클 킥
이번 엘보 너클 킥은 마지막이 하단 차기로 끝난다. 그래서 이름도 엘보 로우 너클 킥이다

비드 너클 & 스핀 백
비트 너클과 스피닝 암 킥의 연결. 『버파 3』에서는 이렇게 펀치와 킥을 연결시키는 콤보가 늘었다

엘보 너클 킥
팔꿈치 공격 후에 상단 차기가 연결되는 공격으로 엘보 스핀 킥의 사이에 팔꿈치 공격이 들어간 듯한 느낌이다

펀치 더블 니 킥
이름을 보아서도 알 수 있듯이 연속 펀치와 차기 기술이 연결된 콤보

더블 로우 킥
하단 차기 후에 다시 하단 차기의 콤보

사라

절권도를 사용하는 절세의 미인으로 변칙 공격이나 타이밍 뺏기 공격에 능숙하다

토네이드 킥
조금 앞으로 전진하면서 몸을 돌며 차는 기술

라운드 킥
공중에 떠서 회전하며 발차기

콤보 섬머 솔트 킥
펀치 3번과 섬머 솔트 킥의 컴비네이션

스핀 힐 킥
몸을 돌려 뒤꿈치로 상대의 상단을 공격하는 발차기 기술

풀 스핀 다이버
몸을 회전하며 양 뒤꿈치로 상대를 가격하는 기술

넥 브리커 드롭
전작과 같은 기술로 사라가 자주 사용하는 기술 중 하나이다

로우 스핀 킥
앉아서 상대의 하단을 노리는 발차기

문 설트
몸을 회전시키면서 상대를 뛰어 넘는 기술로 상대의 등 뒤에서 공격을 노릴 수 있다

라우

파이의 친 아버지로 직업은 요리사이다. 주로 연속기술을 사용하며 무적의 호연권을 사용한다

지귀퇴
전작부터 있었던 라우의 대표적인 하단 발차기로 이번에는 그래픽도 변경되었고 한발로 상대의 하단을 노린다

전신파인장
「호이야」라는 소리와 함께 상대를 던져 버리는 라우의 강력한 기술로 전작과 크게 다를 바 없다

연축선풍아
상단 차기 후 그대로 선풍아를 연결시키는 컴비네이션

연신전신귀각
하단 차기를 최대 4번까지 연결시키는 콤보. 앉은 상태에서밖에 사용할 수 없지만 계속 앞으로 전진한다

쌍호열파
조금 허리를 굽히고 아래에서 손바닥으로 쳐 올리는 기술. 상대를 약간 띄워 올리기 때문에 공중 콤보의 시점으로 자주 사용된다

연자장
후방에서 몸을 약간 비틀어 그대로 양손을 사용하여 공격하는 타격 기술

호창장
한손을 뒤로 한 후에 힘을 모아 그대로 때려버리는 타격 기술

천각연환호장
중단 차기 후에 펀치 그리고 마지막으로 호창장을 연결시키는 컴비네이션

파이

연청권을 사용하는 중국 소녀. 버파에 등장하는 캐릭터 중 가장 가벼운 몸을 가지고 있기 때문에 공중 콤보를 가장 잘 구사한다

연진선풍각
다리를 선풍아와 반대로 회전시키는 발기술로 버파2에서와 마찬가지로 체연괘탑 후에 사용하면 좋은 연결이 된다

천지두락
잘 알려진대로 퀵 포워드 후에 입력하기 쉬운 던지기 기술로 그래픽은 버파2와 같지만 벽 사이에서 사용하면 조금 다른 기술이 된다

연선패류
상대의 상단 공격을 막는 상단 공격으로 버파3에서는 커맨드 입력이 조금 더 쉬워졌다고 한다

비연번과
판정은 상단 던지기의 속성을 가지고 있으며 마치 연풍륜상의 서서 던지기라고 생각하면 이해하기가 쉽다

연선리선각
하단 킥 후에 퇴등리선각을 연결하는 컴비네이션으로 판정은 하단과 상단이다

선연괘답
던지기 판정을 붕괴시키는 기술. 버파2에서는 여기에서 연환전신각을 연결시켜 파이의 최대 콤보로 이용되었지만 현재의 버전에서는 연결되지 않는다

창하연수장
비교적 하단 공격이 약한 파이에게 새로 추가된 신기술. 이 기술은 P버튼을 한번 더 누르는 것만으로 조금 더 높은 공격이 가능하다

연선귀각
연선리선각과 대칭되는 기술로 이것은 하단 킥 후에 연선축을 연결한다. 판정은 하단, 하단

울프

격투 스타일의 프로 레슬러. 던지기 기술이 주특기이며 새로운 기술도 추가되었다

드롭킥
양발로 몸 전체의 체중을 실어 차는 프로레슬러의 대표적 타격 기술

스크류드래곤
상대의 중단 차기를 허리와 손으로 잡아 휘어감는 듯이 회전시키면서 상대를 쓰러뜨리는 기술

암호입
대쉬해서 상대에게 뛰어 한 순간에 상대의 팔과 자신의 팔을 연결시켜 상대를 뛰어 넘어 던져 버리는 기술. 기습이나 반격기로 매우 유용하다

토마호크 초프
조금 앞으로 점프하여 상대의 양 어깨를 내려치는 기술

그리즐리 라이어트
상대의 발을 팔로 후려치는 하단 라이어트

드래곤 피쉬 블로
보디 블로 후에 다른 손으로 상대의 머리를 내려치는 연속기로 울프 대망의 연속기이다

쇼트 레인지 숄더
가까운 거리에서 상대를 위로 쳐 올리는 숄더를 연결시킨다. 근거리용 숄더 공격으로 판정은 중단이다

캐치
순히 상대를 잡으러 가는 기술로 물론 이것만으로는 상대에게 데미지를 입힐 수 없다. 하지만 추가 커맨드로 여러가지 던지기 기술을 연결시킬 수 있으므로 유용하게 사용되는 기술이다

제프리

투 스타일은 판크라치온. 던지기와 타격기 모두 파워 풀한 캐릭터지만 『버파3』에서는 모든 캐릭터가 앉아서 던지기가 가능하게 되었으므로 상대적으로 약해져 보인다

트리플 어퍼
중단 어퍼 기술을 3연속으로 사용할 수 있는 기술. 첫번째 어퍼로 상대를 세워 놓고 2번째 어퍼를 가한다

니 헤머
무에타이 풍의 무릎차기로 재빠르게 사용할 수 있어서 접근전에서 유리하게 사용할 수 있다

미들 스텝
상대의 팔에 힘을 모은 손가락 끝으로 찌르는 중단 타격 기술

킬링 도 킹 해머
보통 상단 킥에서 중단 토우 킥, 다시 중단 해머 다운으로 연결되는 컴비네이션으로 여러가지 사용법이 기대된다

토네이드 해머
한손으로 주먹을 쥐고 옆에서 상대의 머리를 노리는 기술로 이 기술을 성공시키면 상대는 등을 보이게 된다

헬 덩크 헤머
양손을 쥐고 만든 해머를 상대의 머리부터 내려치는 과격한 타격 기술

캔커 어퍼
한번 자세를 낮추고 힘을 모아 아래쪽에서 전력으로 상대를 쳐 올리는 강력한 어퍼기술

머시건 헬 스텝
헬 스텝을 세번 연속으로 펼치는 멋진 기술. 정신적인 데미지도 높기 때문에 제프리의 기술 중 가장 멋진 기술로 꼽힌다

카게

엽은유도술을 구사하는 닌자. 이번에도 어머니 듀랄을 구하기 위해 이 싸움에 참가하게 된 것일까?

낙섬인
카게의 특징인 수도 기술로 옆에서 재빠르게 팔을 휘두른다. 보는 대로 위에서 아래로 내려치는 기술이기 때문에 판정은 중단이 될 듯하다

작은손반격
상대의 상단 펀치를 잡고 그대로 던져버리는 펀치 반격기로 급소 찌르기의 일종이다

고연락
상대를 들어 상대의 배를 차올리는 카게의 특수 기술로 더 말할 필요가 없는 유명한 기술이다

나선
회전하면서 상대의 상단에 이주 공격을 하는 것으로 공격과 함께 이동하는 매우 민첩한 동작이다

암참파
앉은 상태에서 조금씩 전진하며 손칼로 후려치는 중단 공격

이즈나오토시
고연락으로 띄운 상대를 쫓아가서 그대로 상대를 잡고서 회전하면서 상대를 머리부터 떨어뜨리는 기술

엽은섬인
대의 옆에서 축을 그리며 옆에서 상대의 중단에 손칼로 찌르는 중단 타격기

순역자재
붕~ 뛰어 상대의 머리를 뛰어 넘어 상대의 등 뒤로 돌아 가는 기술

슌 제

취권을 구사하는 할아버지로 전 캐릭터 중 가장 많은 나이로 노익장을 과시한다.

전신조과
상대에게 날아들어 등을 이용하여 상대의 뒤로 돌아가는 기술. 취권만의 던지기 기술이다

연재악수
취권의 월 아수를 3번 연속 쓰는 컴비네이션. 버파2에서도 있었던 기술로 공격 스피드는 빠른 편이며 판정은 상단이다

주무신
손으로 땅을 집고 몸을 거꾸로 해서 서 있는 기술로 기본적으로는 공격 기술이 아니다

하선녀
선녀와 같이 허리를 좌우로 흔들며 연속으로 3번 펀치를 사용하는 타격기로 마지막에는 엉덩이로 밀어버린다

연비도격
후축퇴(K) 뒤에 연속하여 배선퇴를 연결시킨 컴비네이션 기술

전신선주고
전도림 후에 앞으로 회전하여 그 세력을 이용하여 상대를 몸으로 밀어버리는 기술

연하기후하습퇴
연격(PP) 후에 후축 연퇴를 연결시키는 기술로 공격 판정은 상, 상, 하, 상인 강력한 기술이다

사측연각
비스듬한 각도를 유지하며 연선각을 사용하는 공격 기술

리 온

당랑권을 사용하는 프랑스 재벌가의 자손으로 잭키와 함께 등장하는 캐릭터 중 여성 팬이 많다.

칠성천분주
상대의 팔을 잡고 발을 차면서 동시에 상체를 손으로 공격하는 던지기 공격. 전작에서도 있었던 커맨드 기술이기 때문에 자주사용될 듯하다

천궁퇴
앉은 상태에서 상대를 아래에서 차 올리는 기술. 앉은 자세이므로 상대가 상단 공격을 생각하지 않을 때 사용하는 중요한 기술이다

낙천수
다운되어 있는 상대를 위에서 짓밟는 타격 기술

연추귀수
우선 펀치를 두번 사용한 후에 유보귀수를 연결시킨 컴비네이션. 펀치 후에 하단 기술이기 때문에 상대는 가드하기 어렵다

칠보승천장
앉은 상태에서 한손으로 상대의 목을 쳐올리는 기술. 가벼운 상대는 이 기술로 띄우기 쉽다

패하첨전
상대의 다리 사이로 빠져서 등 뒤로 돌아가는 기술. 이것은 새로운 던지기 기술로 보인다

연선퇴
상단 차기 후에 뒤돌려 차기를 연결시킨 컴비네이션으로 첫번째 공격이 성공하면 두번째 공격도 성공하게 되어 있는 것이 특징이다

반주연환수
반주에서 천질보를 연결시킨 컴비네이션. 강력한 천질보가 반주 뒤에 연결되므로 사용하기도 쉬우면서도 강력한 기술이다

대예상 / 스트리트 파이터3

2D와 3D 동시개발 후 선택 가능성

스파3 실제개발화면

지금의 격투게임 붐을 일으킨 스트리트 파이터(이하 스파) 2는 2D 그래픽이었다. 그러나 최근 소문에 의하면 스파3는 폴리곤을 이용한 3D 그래픽이 될 것이라고 한다(폴리곤은 엄연히 3D 프로그래밍 기술이 필요하므로 3D 그래픽이라 하였다). 생각해보라 승룡권이나 파동권이 멋진 카메라 워킹 속에서 입체감 있게 나가는 모습을! 하지만 이 소문은 말 그대로 소문이기 때문에 아직은 확신할 수가 없다.

최근 인터넷에 떠도는 소문은 3D 그래픽으로 개발중이며 그와 더불어 2D 그래픽으로도 진행중이라고 한다.

또 어떤 곳은 2D 그래픽이 확정되었다고도 한다. 만약 3D 그래픽으로 나온다면 캡콤의 첫번째 3D 작품인 '스타 글래디에이터'가 스파3의 시범적인 작품이 되는 셈이라고 봐야겠다(챔프 9월호의 아케이드 게임 집중공략을 참조).

하지만 새턴이 램 확장 옵션을 발매해도 스파3의 이식은 어려울 것이라는 발언이 캡콤에서 있었다는 소문도 있다. 이것은 2D 게임일 확률이 많다고 봐야겠다. 폴리곤을 이용한 경우에는 아무리 많은 동작을 보여준다 하더라도 결국 캐릭터를 구성하는 용량은 기본적으로 전체 폴리곤 수와 맵핑 데이터, 그리고 동작 제어용 데이터뿐이다. 새턴의 경우 버철 파이터2도 소화해 내었으므로 캡콤의 쌓이고 쌓인 노하우를 이용한 이식은 가능하다는 추측이 나온다. 인터넷 상으로 돌고 있는 소문의 주요 골자는 대체로 다음과 같다.

① 류와 켄은 등장하지만 그 외의 캐릭터는 새롭게 바뀔 것이다(스토리적인 시간) 의 흐름으로 볼 때 류와 켄은 상당한 고수가 되어 있을 것이므로 신기술은 당연히 기대된다!).
② 2D 게임과 3D 게임으로도 동시 개발중이며 개발결과가 좋은 쪽으로 발매될 것이다.
③ 2D 게임으로 확정되었으며 스파 제로2 의 동작 프레임수(캐릭터당 약 150 프레임이라 한다)를 훨씬 능가하는 동작(캐릭터당 약 500 프레임)을 보여줄 것이다.

소문을 근거로 추측해보면 2D 게임으로 나오며 최소한 스파 제로2의 동작 프레임 수를 넘어가는 부드러움을 보여줄 것이다. 게임 내용적으로는 연속기가 강화될 가능성이 아주 높다. 그 이유는 스파 제로 시리즈의 연속기 개념과 스타 글래디에이터의 연속기 개념을 볼 때 캡콤에서는 다양한 게임대전방식을 위해 연속기에 많은 아이디어를 할애하고 있다고 보여지기 때문이다. 조작계에는 커다란 변화가 없을 것으로 보인다. 이것은 이전의 스파 방식에 익숙했던 감각을 게이머들로부터 다시 끌어내기 쉽기 때문이다. 한가지 더 기대해 볼만한 것은 스파 제로에서 각광을 받았던 드라마틱 모드의 개선이다. 막연하지만 이 모드를 개선한 방식도 준비되지 않을까 싶다(즉, 이제는 반드시 혼자만 싸우는 방식을 고수할 필요는 없다는 것이다. KING OF FIGHTERS에서의 아군지원을 생각해보라).

스파3의 신형보드 CPS Ⅲ

CPS Ⅲ의 제 1탄 소프트 『워저드』

대예상 / 철권 3

버파를 능가하는 되치기 기술 도입 가능

철권3는 의외로 알려진 정보나 소문이 적어서 예측하기가 더욱 힘들다. 남코에서는 철권3를 위한 아이디어를 공개 모집하고 있다. 하지만 전에도 철권2 아이디어 모집을 하면서 한달 가량 후에 2가 나온 것을 보면 극비리에 제작이 거의 끝났을지도 모른다. 철권의 인기는 버파와 쌍벽을 이루고 있으니 버파3 가 시도하려는 요소가 이미 철권에도 포함되어 있을 확률이 많다.

기판 성능에 차이가 있으므로 그래픽의 질적인 면은 제쳐두고 내용적인 면으로 보면 되치기 기술이 전 캐릭터에 사용될 수도 있다. 여기에는 물론 잡기를 풀고 더 나아가 잡기를 풀면서 다른 간단한 연속기로 반격을 할 수도 있다. 10단 콤보의 어려웠던 커맨드를 생각해 보면 되치기 기술도 어려워지지 않을까 싶다.

화려해진 그래픽은 물론이며 박력넘치는 사운드는 기본이다. 여기에 각각의 연출력이 어우러져 많은 인기를 받을 것이다. 다만 발매시기에 있어서는 정면 대결을 위해 동시에 발매되는 일은 없을 것으로 보여지며 최소한 한달 이상의 시기 조절이 있지 않을까 싶다.

명작으로 거듭나기 위해 끊임없이 다듬어지고 있을 3탄은 첨단 기술과 탄탄한 내용으로 무장되어 그 이하의 게임은 아예 쳐다보지도 않게 만들게 될 것 같아 걱정이 되기도 한다. 하지만 마음 한구석으로는 3탄과 더불어 나란히 어깨를 같이할 국내 격투게임의 출현도 잠시 생각해본다.

차세대기로 이식되는 격투게임의 완성도 + 만족도

『스트리트 파이터2』가 나온 이래 게임센타에 불어닥친 격투게임의 열기는 아직도 식을 줄 모르고 있다. 게임 언어에도 그 파급효과는 강해서 '얍삽이' '도발' '연속기' '필살기' '분노 게이지' 등의 단어도 탄생하게 되었다. 그러면서 『버파』, 『철권』, 『킹오파』 시리즈가 그 맥을 이으면서 격투게임 유저는 날로 늘어갔다.

이러한 인기를 등에 업고 가정용 게임기로 이어지는 격투게임의 물결! 과연 어느정도까지 업소용과 동일하게 재현될 수 있으며 이식된 게임에 대하여 어느정도까지 만족할 수 있을까? 세가의 『버파』시리즈, SNK 격투 게임 시리즈 등이 선두주자로 나서 그 인기를 증명하고 있지만 앞으로 이식 한계의 벽을 예상하고 완성도와 유저의 기대도를 체크한다.

16Bit에서 32Bit로 POWER UP!

시간이 흐를수록 기술은 발전한다. 슈퍼패미컴과 메가드라이브 그리고 뉴오. 이 3가종이 주를 이룬 한 2~3년 전을 보더라도 업소용 격투게임이 나오면 당연히 가정용 게임기로의 이식발표와 발매날짜를 기다릴 정도로 격투게임의 이식은 활발했다. 그러나 16Bit의 성능상 완벽한 이식은 이미 한계가 있었다. 화면에 보여줄 수 있는 동시표현 색상수(약64색에서 256색)와 일부 사운드 부분의 미약함, 게임 콘트롤러(패드)의 구조적인 문제상 편법이 동원될 수밖에 없었기 때문에 비슷한 이식률만 보여도 대부분 좋은 점수를 받았다.

그럼 32Bit 게임기는 이식률에 대한 점수를 받기 전에 이식을 하기 위한 조건이 어떠한가?

우선 동시표현 색상수에서는 거의 무한에 가까운 색(약1670만 색)을 낼 수가 있으며 실제 게임들이 나타내는 동시표현 색상수도 적게는 256색에서 많게는 약 32000색을 표준으로 쓰고 있으니 색상에서는 문제될 것이 없다고 볼 수 있다.

사운드 부분 역시 마찬가지이다. CD 음질급인 44.1KHz 를 최소한 3채널 동시출력할 수 있는 음원과 실제 CD 음원을 처리할 수 있으니 사운드 역시 문제될 것이 없다고 볼 수 있다.

이것은 인간이 수용할 수 있는 기본적인 차원에서의 데이터 출력은 최고 수준에 다다랐다고 해야 할 것이다. 게임 콘트롤러도 버튼이 남으면 남았지 격투게임 이식하는데 있어서 모자란 경우는 없다. 여기에 아날로그 방식의 컨트롤러도 사용되기 시작했으니 일부 특수한 게임들을 제외하면 커다란 문제점이 없다.

과연 완벽한 이식으로의 문제는 없나?

위에서 얘기한 것처럼 게임기 자체 성능에 많은 향상이 있었으니 당연히 원작에 좀 더 가까운 이식을 기대할 수 있을 것이다. 그렇지만 아직도 완벽한 이식작은 그렇게 쉽게 보이지 않는다. 왜 그럴까?

바로 32Bit 게임기들이 게임매체로서 CD-ROM 을 사용하고 있으며 이 CD-ROM의 속도가 현재 시중에 나오는 8배속 등의 빠른 것이 아니라 대부분 2배속 CD-ROM 을 사용한다는 점이다. 이것은 격투게임이 생각을 길게 하고 차분히 움직이는 것이 아니라 빠른 판단력을 바탕으로 정확한 조작을 필요로 하는 속도성이 있는 게임이라는 점을 생각해 볼 때 다소 중요한 문제라고 볼 수 있다.

'주먹을 이용해서 공격을 했지만 잠시 CD-ROM 에서 소리가 나더니 1초 후에나 주먹이 나갔다'

극단적인 상상을 하면 위와 같은 경우처럼 필요한 데이터가 기본메모리에 없을 경우 CD-ROM에서 읽어와야 하는데 그사이에 지연시간이 생긴다는 것이다. 물론 실제로 이런 일은 없다.

게임기 등의 컴퓨터는 어떠한 데이터 처리를 위해서 작업영역(메모리)을 가지고 있다. 만약 굉장히 복잡한 계산식이 있어서 직접 계산해야 할 경우 종이가 크면 클수록 좋을 것이다. 마찬가지로 게임기의 메모리는 크면 클수록 많은 데이터를 처리하기가 쉽고 CD-ROM에서 데이타를 읽어오는 것보다 엄청나게 빠르기 때문에 격투게임이라는 장르에는 메모리가 많으면 많을수록 좋은 것이다.

하지만 새턴이나 플레이 스테이션의 메모리는 격투게임의 모든 데이터를 CD-ROM 에서 한번만 읽어들이면 될 정도로 크지 않다(물론 이전의 16Bit 게임기들에 비하면 훨씬 크다). 때문에 스테이지가 바뀌거나 캐릭터를 고르고 난 후에도 CD-ROM에서 데이터를 읽거나 그 시간이 길어지기도 한다.

그럼 메모리를 크게 하면 되지 않나?

그렇긴 하지만 이 메모리라는 녀석은 상당히 비싼 제품이다. 메모리의 가격이 아무리 싸게 되었어도 쉽게 늘리기는 힘들다. 메모리를 늘리는 가격으로 한대당 4만원씩 든다고 하면 벌써 게임기의 가격이 4만원이나 올라가 버리는 셈이다(물론 꼭 그렇지는 않지만 여기서는 구체적인 것은 생각하지 않기로 한다).

이런 것을 대량으로 300만대 가량 생산한다고 생각해보라! 대량생산에 따른 가격하락을 생각해도 단위는 천억대를 기록한다.

이야기가 잠시 빗나갔지만 CD-ROM 의 속도와 메모리의 문제는 32Bit 게임기에 있어서 격투게임 이식이라는 측면에서 치명적인 약점으로 작용할 수도 있는 것이다. 그럼 CD-ROM 을 쓰지 않고 카트리지(흔히 말하는 팩 게임)로 하면 어떤가? 배보다 배꼽이 더 크다고 한 것처럼 게임의 가격이 엄청나게 올라갈 것이다(카트리지 안에는 수많은 메모리 칩들이 박혀 있다. 또한 네오지오의 게임 카트리지 가격을 생각해보라).

그럼 완벽이식은 역시 희망사항일 뿐인가? 이런저런 조건을 가지고서도 꿋꿋하게 이식되는 격투게임들의 이식상태에 대해서 간단히 살펴보자.

유저의 입맛에 맞추는 작업

철권과 버철 파이터. 게임기를 가지고 있는 사람중에 모르는 사람은 없을 것이다.

우선 『철권』을 보자. 게임센터의 철권과 플레이 스테이션의 하드웨어 구조는 거의 같다고 봐야하기

새턴에만 있는 오리지널 엔딩중 듀랄의 모습

때문에 정말 완벽에 가까운 이식률을 보여주었다. 물론 CD-ROM에서의 로딩시간도 원작과 비교해 볼 때 적당한 편이었다. 철권2 역시 상당수준의 CG 애니메이션을 추가하므로써 게임센터의 많은 인기와 더불어 명작으로 기억될 만한 작품이다. 그 외에 오리지널 요소까지 생각한다면 초월이식에 접근했다고 봐야할 정도이다.

버철 파이터 시리즈는 어떠한가? 우선 버추어 파이터는 새턴과 동시 발매되어 새턴 판매량에 많은 영향을 미칠 정도로 명작이었다. 그러나 새턴으로의 이식결과는 다소 논란거리가 많다. 캐릭터가 사라지거나 리플레이시의 버그, 그리고 충격적이었던 손가락들의 움직임 재현불가. 이것이 새턴의 성능인가? 라는 측면의 문제까지 동반되어 많은 의문점을 남겼었다. 물론 새턴판에는 오리지널적인 요소도 있었고 게임센터의 게임성을 그대로 재현했다는 것이 중요한 것이었기 때문에 명작으로의 대접도 받았다.

그 후 버철 파이터2가 이식되었고 이번에는 조금 다른 양상을 보여준다. 게임센터의 버철 파이터2를 가능케 했던 모델2라는 보드의 성능과 새턴의 성능에 차이를 감안하기 시작한 것이다. 이유야 어찌되었던 완벽한 이식을 바라는 유저들의 입장에서는 일부 배경의 삭제, 링과 배경의 부조화, 배경의 2D 전환 등이 아쉬웠을 것이다.

두 게임이 보여준 결과는 해당 게임기의 특성을 살려서 오리지널적인 요소를 추가해 원작과 최대한 가깝게 그리고 다른 재미도 안겨주었다는 점에서 이식에는 성공한 사례가 아닌가 싶다.

더욱더 완벽한 이식을 향해

이제 더욱더 완벽한 이식을 향한 움직임을 살펴보자.

킹오파 95 는 새턴과 플레이 스테이션에 각각 별도의 부가장치를 사용했다는 점이다.

카트리지와 CD 를 셋트로 공급한 결과 로딩 속도에 있어서 종전의 그 어떤 게임보다 빠른, 아니 좀 더 과장하면 거의 로딩이 없다고 느낄 정도의 속도를 보여주었다.

그 후로 SNK는 CD 만의 단독 형태가 아닌 카트리지와의 병행을 선택하여 CD-ROM의 대용량과 카트리지를 이용한 속도로 보다 완벽한 이식을 추구하고 있고 이것은 확실히 SNK의 매출에도 다소 영향을 줄 것으로 기대된다. 요컨대 게임기들의 확장성을 이용하면 얼마든지 완벽한 이식에 접근할 수 있다는 말이다(앞으로 이 방법이

THE KING OF Fighters 95

격투게임 이식에 새로운 형태를 시사한 킹오파 95

격투게임에 있어서는 보편화 될 확률이 높다).

위에서 예를 들었던 게임들 외에도 소울엣지, 버파키즈, 스파 제로 시리즈 등의 많은 이식작들이 있다. 완벽이식이거나 그렇지 못하더라도 결국 게이머의 입맛에 맞는 타이틀이 인기를 끌게 되고 이것은 다시 이식률과 어우러져 돌아간다. 굳이 이식이 몇 %를 따지기 보다는 자신이 좋아하는 요소가 얼마나 반영되었는가에 따라 이식의 척도가 달라지는 것이 아닌가 한다. 이를 위해서는 자신만의 격투게임에 대한 기준이 명확히 갖추어져만 할 것이다.

긴급 애독자 전화앙케이트

애독자 100명에게 긴급 전화 앙케이트를 실시하였습니다.
애독자는 챔프애독자 한해서 실시했으며 100명에 한했기 때문에 전체의 의견과 다를 수도 있습니다.

차세대기로의 이식에 대한 전체적 만족

매우 만족 60%
그런대로 25%
별로 10%
기대 안한다 5%

뛰어난 이식률을 보인 게임

킹오파95 35%
철권2 20%
버파2 15%
버파키즈 15%
스화제로2 10%
별로 10%
아랑전설 5%

이식 희망 게임

버파3 60%
철권3 20%
스화3 10%
런 앤 건 5%
버철스트라이커 5%

이식 희망 기종

SS 60%
PS 30%
닌텐도64 10%

게임 이벤트의 새로운 방향성 제시한 동경 게임쇼

취재/김동욱 기자

동경 게임쇼 '96 개요

- **테마** : 게임 진화론 '96 -게임 소프트가 담당하는 엔터테인먼트 신세기-
- **주최** : 사단법인 컴퓨터엔터테인먼트 소프트웨어 협회(CESA)
- **후원** : 통상산업성
- **일시** : 1996년 8월 22일 ~ 24일
- **장소** : 동경 국제 전시장
- **출전사** : 87개사
- **출전 타이틀** : 365종

지난해 결성된 일본의 유력 게임 단체 CESA 최초의 게임 이벤트인 「동경 게임쇼 '96」이 동경의 '빅 사이트'라는 곳에서 열렸다. 이번에는 기존의 대부분의 이벤트 장소였던 마쿠하리 메세가 아닌 동경 남쪽 해안에 인접한 국제전시장은 장소면에서도 월등히 넓었다. 일본의 유력 인기 메이커들의 대부분인 87개 메이커가 참가한 이번 쇼에는 출전 소프트웨어만도 365 타이틀이나 되었다. 그 중 플레이 스테이션이 164종, 새턴이 110종, 닌텐도64는 14종에 불과했다. 3일동안의 관람객만도 10만명을 넘어선 뜨거운 전시회장의 분위기는 스퀘어 등이 『FFⅦ』의 새로운 체험판 소프트들을 관람객들에게 제공하면서 주도해 간 플레이 스테이션 일색이었다. 세가는 『버철 파이터3』, 『버철 캅2』 등으로 관객을 모으기는 했지만 PS의 위세에는 미치지 못하는 분위기였다.

한편 이번 게임쇼의 특징 중 하나였던 특별 강연이나 '스즈키 유', '호리이 유우지' 등 유명 개발자들과의 만남의 자리 등은 기존의 이벤트의 틀을 깬 파격적인 것들이었다.

이번 동경 게임쇼는 일본의 게임 메이커들을 하나로 모으는 중요한 자리였으며 게임 이벤트의 성격을 새롭게 확립하는 의미있는 자리였다.

동경 빅 사이트의 전경

인기를 모았던 새턴용 건슈팅『버철 캅2』

삼국지의 캐릭터들이 격투를 벌이는 『삼국무쌍』

30초 정도 잠깐 방영된 후 VF3의 로고가 뜨고 있다

◀에닉스의 『원더 프로젝트J』 부스. N64 소프트 중에는 그나마 인기가 있었다

특별 강연은 7층 대회의실에서 열렸다. 사진은 소니 부사장인 마루야마 씨

라우의 데모

화면을 가득 채운 디카 아라시의 격투 준비 동작

엄청난 인파가 몰렸던 첫날

스퀘어에서는 『FFⅦ』의 새로운 체험 코너를 개설해 관람객들을 30분 이상 기다리게 했다

와프 부스에서 이이노 사장과 대담하던 스즈키 유가 잠깐 공개했던 『버철 파이터3』의 데모 화면. 순제의 데모

사진 촬영 금지라는 푯말을 무시하고 아키라의 승리 포즈를 찰칵!

동경 게임쇼 96 Big Soft Collection

여신이문록 페르소나

여신전생 시리즈의 최신작. 학교 주변을 무대로 사춘기의 방황과 성장을 거쳐 또 하나의 자신을 발견하는 것을 테마로 한 RPG 게임

PS/롤플레잉/아트라스/96년 9월 20일/6,800엔

이투신전

특수기 「마임」과 신 시스템 「기 합성 시스템」으로 지금까지의 격투와는 색다른 배틀을 펼치는 「투신전」시리즈의 최신작. 신 캐릭터도 등장 예정

PS/격투액션/타카라/96년 9월 20일/5,800엔

랑그리사 III

랑그리사 시리즈 최신작 「랑그리사3」의 3D 홀로그램 일러스트 시트, 캐릭터 목소리를 담당하는 성우의 직접 메시지와 사인 등이 동봉된 초기 한정판이 9월 13일 발매된다

SS/시뮬RPG/일본 컴퓨터 시스템/96년 9월 27일/6,200엔

진설 사무라이 스피리츠 무사도열전

사무라이 시리즈를 기초로 한 SNK 최초의 RPG. 주인공에 따라 내용이 바뀌는 멀티 스토리 채용. 100곡 이상의 BGM이 들어있어 더욱 장대한 느낌

NEOGEO CD/롤플레잉/SNK/96년 9월/8,800엔

더 킹 오브 파이터즈 96

SNK의 킹오파 최신작. 9월 27명의 캐릭터 등장. 신필살기 추가로 초보자들부터 킹오파 매니어들까지 새롭게 즐길 수 있게 되었다

NEOGEO/격투 액션/SNK/96년 9월 27일/32,000엔

슈퍼패미컴 드래곤 퀘스트 III

FC용 「드래퀘3」가 최신 시스템 탑재해 SFC에 등장. 깔끔한 그래픽과 시간의 흐름에 따라 어레인지되는 BGM, 개성적인 몬스터, 다양한 성격의 동료 등으로 더욱 주목받고 있다

SFC/롤플레잉/에닉스/발매일 미정/가격 미정

원더 프로젝트 J2

이번에는 기계 소녀 조제트와의 대화에 의한 커뮤니케이션. N64용 스펙을 최대한 활용하는 사고 루틴에는 인공 인격이 탑재되어 실제 인간과 대화하는 착각을 불러 일으킨다

N64/커뮤니케이션 어드벤처/에닉스/96년 내/가격 미정

중장기병 레이노스2

MD용 「레이노스」, SFC용 「발켄」, 그 속편 「중장기병 레이노스2」가 그래픽, 액션, 사운드 모든 면에서 업그레이드되어 등장한다

SS/로보트 액션 슈팅/일본 컴퓨터 시스템/발매일 미정/가격 미정

스타 글래디에이터

3차원 공간을 풀 활용한 입체 배틀. 비스듬하게 옆으로 순간 이동이 가능한 「파이트 무빙」 시스템이나 무한정 컴비네이션이 가능한 「플라즈마 콤보」 등 다양한 시스템 탑재

PS/격투 액션/캡콤/96년 10월 25일/5,800엔

바이오 하자드2

그래픽, 사운드, 시나리오 연출 등 모든 면에서 영화를 뛰어넘는 박력을 체험할 수 있었던 「바이오 하자드」 시리즈의 최신작. 이번에는 무대를 경찰서로 옮겨 "공포체험"을 시작한다

PS/서바이벌 호러/캡콤/발매일 미정/ 가격 미정

택틱스 오거

「전설의 오거 배틀」에 이은 새턴용 「택틱스 오거」가 등장했다. 새턴용이기 때문에 타 기종에 비해서 내용도 더욱 충실해졌고 플레이 환경도 쾌적해졌다

SS/시뮬레이션RPG/리버힐 소프트/96년 11월/5,800엔

삼국무쌍

삼국지의 세계를 무대로 한 3D 폴리곤 무기 격투 게임. 삼국지의 인기 캐릭터들이 모션 캡처의 움직임으로 부드럽게 격투를 펼친다

PS/격투 액션/코에이/발매일 미정/가격 미정

반달 하트

최대 64블록의 전투 필드에서는 3D만의 전략성을 실현. 화려한 마법, 세심한 캐릭터의 연기, 광원 계산과 데프스큐잉 처리 등에 주목

PS/3D시뮬RPG/코나미/96년 10월 25일/5,800엔

란마 1/2 배틀 르네상스

란마와 아카네가 3D캐릭터로 진화되어 모션 캡처에 의한 리얼한 움직임과 3D무비 구성의 스토리 모드, 대전 중 변신 등 전작보다 크게 파워 업되었다

PS/3D격투 액션/소학관 프로덕션/96년 가을/6,800엔

파이널 판타지 VII

CD롬의 대용량을 활용한 고화질의 그래픽, 보다 드라마틱하게 전개되는 이벤트, 모든 방향에서 카메라의 시점이 구사되는 풀 폴리곤 배틀 신이 압권이다

PS/롤플레잉/스퀘어/96년 12월 예정/5,800엔

파이널 판타지 택틱스

『FF』로 익숙해진 잡 시스템이 3D배틀에서 보다 진화되었다. 400종류 이상 준비된 어빌리티, 20종류 이상의 잡 캐릭터 등 다양한 시스템을 이용해 최고의 캐릭터를 만들어 보자

PS/시뮬RPG/스퀘어/97년 봄/가격 미정

부시도 블레이드

스퀘어의 본격 무기 격투 게임. 배틀은 무기를 자유롭게 선택해 다양한 성곽 스테이지에서 싸우게 된다. 일격필살의 공격도 준비되어 있다

PS/격투 액션/스퀘어/96년 겨울/가격 미정

사가 프론티어

프리 시나리오 시스템의 「사가 프론티어」는 주인공마다 서로 다른 목적을 가지고 게임을 시작한다. 또 각각 독자적인 엔딩을 보여주게 된다

PS/롤플레잉/스퀘어/97년 봄/가격 미정

버철 캅2

새롭게 여성 경관이 등장하는 것 외에도 스테이지 분기나 카 체이스 등을 추가했다. 「단위 설정」을 비롯해 오리지널 요소도 많이 준비되어 있다

SS/건슈팅/세가/발매일 미정/가격 미정

에너미 제로

「D의 식탁」의 와프의 최신작. CG 퀄리티는 물론 사운드, 디자인적인 부분에도 개발에 중점을 두고 제작한 인터랙티브 무비 게임

SS/인터랙티브 무비/와프/96년 12월/6,800엔

리그로드 사가2

전작보다 맵의 고저차를 사용한 전략성도 파워 업되었다. 자신의 힘으로 새로운 기술을 만드는 「기 융합 시스템」을 도입했다

SS/택티컬RPG/세가/96년 11월 1일/5,800엔

파이팅 바이퍼즈

4각의 링에서 펼쳐지는 완전 데드 매치. 상대를 벽에 내던져 벽을 뚫고 날아가버리는 과격한 액션도 그대로 이식

SS/격투 액션/세가/96년 8월 30일/6,800엔

전뇌전기 버철 온

지금까지는 존재하지 않았던 대전 게임의 새로운 감동이 하이 스피드로 전개. 새턴용만의 오리지널 모드도 추가되었다

SS/대전 배틀 시뮬레이션/세가/96년 내/가격 미정

사크라 대전

스토리 신의 진행법에 의해 시뮬레이션 신에서의 전투 능력에 영향을 주는 신 시스템 채용. 게임계의 톱 클래스들이 결집되어 만들어낸 초 거대 프로젝트

SS/드라마틱 어드벤처/세가/96년 9월 27일/6,800엔

루나 -실버스타 스토리-

본격RPG 「루나」가 내용을 새롭게 바꿔 새턴으로 등장. 전혀 새롭고 장대한 스토리가 전개된다

SS/롤플레잉/세가/96년 가을 발매/6,800엔

천외마경 제 4의 묵시록

천외마경 시리즈가 드디어 새턴에 등장. 이번에는 미국 대륙을 무대로 장대한 이야기가 전개된다

SS/롤플레잉/허드슨/96년 내/가격 미정

아크 더 래드2

전작에서 호평받았던 CG무비는 5배의 볼륨으로 영화를 능가하는 현장감, 감동을 전해 준다. 시나리오 배틀의 수도 3배나 증가

PS/롤플레잉/소니/96년 11월 1일/5,800엔

신 슈퍼 로보트 대전

「슈퍼 로보트 대전」시리즈의 완전 신작. 슈퍼 로보트들이 리얼 사이즈로 등장해 박력 넘치는 전투를 펼친다

PS/시뮬레이션PRG/반프레스토/96년 12월/가격 미정

PS 연구실

PS

박쥐연

이번달에도 어김없이 PS에 가장 많은 특보가 날아들었다. 캡콤이 「바이오 하자드」 속편을 만들고 있다는 정보가 입수된 지 3달 만에 그디어 화면사진과 스토리가 공개됐다. 이 밖에도 애니메이션 팬들의 영원한 귀염둥이 드래곤 볼과 삼국지의 장수들이 격투 액션에 출격한다는 실로 믿기지 않는 속보도 있었다. 신작 애니메이션 「드래곤 볼 GT」가 애니메이션으로는 그다지 좋은 반울을 얻지는 못했다고 하는데 격투 액션에서는 어떤 모습을 보여줄 지… 장르가 서로 뒤죽박죽되는 느낌이 없지 않지만, 하나의 소재로 여러 장르의 게임성을 함께 맛볼 수 있다는 것도 그리 나쁘지는 않을 것이다.

이달의 기대 소프트

윙 커맨더 III

BM PC용에서는 이미 「IV」가 발매될 정도로 빅 히트를 기록한 『윙 커맨 더』 시리즈. 가정용으로는 이미 그 초기작이 SFC와 메가 드라이브로 이식된 바 있다. 이번 PS로 등장하는 『III』의 무비는 긴장감 넘치는 3D 비행 시뮬레이션 부분이 장장 4시간에 걸쳐 완벽한 시나리오로써 연출된다.
이 게임의 또 하나의 매력은 실제 헐리우드에서 활약하고 있는 인기 스타들이 등장한다는 점이다.

비행 시뮬레이션 / EAV / 9월 13일 / 7,800엔(4장)

PS용 「프로 액션 리플레이」 철저 해부

- 국내에서 구입 불명 -

코드만 입력하면 자동차를 타고 하늘을 날 수 있다

오래 전부터 전해지는 마법의 주문은 현재 비디오 게임에서도 계승되고 있다. 챔프에서 소개하는 금단의 비법도 바로 그 범주 안에 들 수 있을 것이다. 하지만 이러한 숨은 커맨드는 프로그래머들이 게임을 만들면서 사전에 계획해 둔 것에 불과하다. 또한 이러한 것들은 전부터 게임센터 등에서 자주 사용되던 수법으로 인 컴(동전의 투입 수)수치가 줄었을 때, 즉 그 타이틀이 인기가 없을 때 메이커 측에서 매상을 올리는 방법으로도 사용되었다.

하지만 이러한 정해진 주문 이외에 금지된 주문으로 게임 내용을 완전히 개조시킬 수가 있다.

새턴 유저들에게는 이미 상용화된 지 오래된 액션 리플레이. 이제는 플레이 스테이션용으로도 발매되어 지금 현재 유럽권에서 상당히 좋은 반응을 얻고 있다.

단지 12자리의 비밀 숫자로 『리지 레이서』에서는 시속을 999km까지 올려서

하늘을 날 수 있으며 『삼국지』에서는 제갈공명을 100인으로 만들 수도 있다.

이러한 액션 리플레이의 등장으로 지금까지 슈퍼컴보이나 메가드라이브로밖에 즐길 수 없었던 개조가 새턴에 이어 플레이 스테이션으로도 완벽하게 즐길 수 있게 된 것이다. 이번 연구실에서는 그러한 비법을 한가득 발견할 수 있는 PS용 「프로 액션 리플레이」의 개조 룰에 대해 알아보았다.

PS용 「액션 리플레이」를 PS 본체 뒷쪽 부분에 접속한다. 위 아래에는 움직이는 스위치가 붙어 있는데 위가 개조 모드, 아래가 통상 모드이며 내장 코드도 첨부되어 있다.

졸업

당연 해피엔딩, 퍼펙트 클리어

리지 레이서

백 미러를 보면 평상시와 다르다. 공중에 뜬 머신은 아예 보이지도 않는다

제 4차 슈퍼 로보트 대전

거대한 함대와 최강의 유니트로 천하무적이 된다

아크 더 레드

아크 더 레드 패러미터 & 파워 최대!

뒤 부분의 커넥트에 끼우고 측면의 스위치는 반드시 위를 향하게 해 둔다

기동시키면 메뉴 화면 등장. 여기에서 개조 코드 모드로 들어가면 O.K!

즐기고 싶은 게임을 지정한다. 코드를 만드는 것도 가능

개조 방법을 알아보자

개조 방법은 상당히 간단하다. 『삼국지』 등의 시뮬레이션인 경우에는 무장의 능력 등을 프로그램 테이터로서 가지고 있다. 여기에서 직접 이 수치와 관계된 어드레스를 조사해 그것을 교체시키면 된다. 제갈공명의 두뇌와 여포의 무력

DATA of DATA

하드별 누계 출하대수 비교표

거의 비슷한 신장을 보이던 PS와 SS. 아직 데이터 상으로는 발표되지 않았지만 최근에는 PS쪽이 조금 더 높은 신장률을 보이고 있다고 한다

(만대) 300 200 100 0

SS PS N64

'94 11月 '94 12月 '95 1月 '95 2月 '95 3月 '95 4月 '95 5月 '95 6月 '95 7月 '95 8月 '95 9月 '95 10月 '95 11月 '95 12月 '96 1月 '96 2月 '96 3月 '96 4月 '96 5月 '96 6月 '96 7月

을 가진 초인을 만들어 자신의 분신으로 사용할 수가 있는 것이다.

『리지 레이서』의 경우에는 엑셀 파워를 높이는 방법을 제어하고 있는 패러미터를 발견하면 스피드의 가속 지수를 올릴 수 있어 순식간에 최고 속도가 된다. 또한 속도뿐만 아니라 점프 중에는 하늘까지 날 수 있게 된다.

이러한 마법을 사용하기 위해서는 게임 개조 툴인 「프로 액션 리플레이」가 필요하다. 「프로 액션 리플레이」는 영국 디테일社에서 개발한 것으로 미국이나 유럽에서는 슈퍼 컴보이용이 수십만대, 새턴 플스용이 발매되고 몇달 만에 수만 단위의 출하를 기록한 인기 제품이다.

우선 PS용 「프로 액션 리플레이」 사용 방법을 설명하면 손바닥만한 크기의 이 제품을 PS 뒤쪽에 있는 확장단자에 접속하고 게임을 기동하면 시스템을 점령해 버리게 되고 모니터에는 메뉴 화면이 나타난다. 이때 「SELECT CHEAT CODES」를 선택하면 내장되어 있는 개조 코드 열람표가 나타난다. 이 중에서 자신이 즐기고 싶은 게임을 선택하는데 만일 이때 자신이 원하는 게임의 개조 코드가 내장되어 있지 않을 경우에는 금단의 비법의 경우와 마찬가지로 자신이 직접 그 코드를 입력해야 한다. 이 코드 번호는 「프로 액션 리플레이」 제품을 사면 함께 패키지로 들어 있다.

앞에 설명에 이어 자신이 원하는 게임을 선택하면 개조 내용이 나온다. 거기에서 스타트 버튼을 누르면 메뉴가 나타나는데 여기에서 「START GAME WITH SELECTED CODES」를 선택하면 개조가 가능해 진다. 새턴의 경우도 잠깐 설명을 덧붙이면 기본적으로는 플레이 스테이션과 같지만 데이터를 세이브하는 기능이 추가되어 있다. 처음 메뉴에서 메모리 「MANAGER」를 선택하면 프로 액션 리플레이 중에 8M 비트의 세이브 영역을 갖고 본체의 기억 데이터를 전송할 수 있게 된다.

개조 코드를 찾자!

PS용과 SS용 모두 단독으로 개조 코드를 발견할 수는 없다. 다만 옵션의 DOS/V 머신용 인터페스 카드를 연결함에 따라 개조 코드의 탐색이 가능하며 내장된 메모리를 탈취해 서로 교체시키는 것이 가능하다.

PS용 소프트에는 해제 기능도 첨가되어 있다.

탐색 기능에는 아래 4개의 패턴으로 패러미터를 비교해 나간다

- 앞의 수치보다 크다.
- 앞의 수치보다 작다.
- 앞의 수치와 같다.
- 앞의 수치와 다르다

위 4개를 반복해가며 개조 코드를 짜넣는다. 패러미터 안에는 수치가 그대로 넣어져 있는 경우도 있기 때문에 메모리 탈취 기능을 사용해야 한다. 그런 다음 수치의 탐색(search)을 걸면 필요한 데이터의 격납 주소(address)를 알 수 있게 된다.

이것으로 누구나 게임 마스터가 될 수 있는 것이다.

9월 이벤트 당선자 발표

장원 ■김대현 : 전남 여수시

이 곡은 플레이 스테이션을 목숨만큼이나 아끼는 소년이 부모님이 몰래 게임길 버린 걸 알고 충격을 받아 쓰레기장에 있는 PS를 찾아 함께 방해자가 없는 곳으로 떠난다는 슬픈 애환이 담긴 곡입니다.

원제 : 사랑하는 어머님께

저 몰래 어머님이 아버지와 함께 플스를 버린 걸 알고 쓰레기장에 갔었죠. 조그만 봉지 안에 플스는 오물이 잔뜩 묻은 채로 볼품없이 놓여 있었죠. 플스를 안고 용산으로 뛰면서 전 정말 죽고 싶었죠. 이제껏 형편없던 저의 성적이 게임길 망가뜨렸죠. 미안해~ 정말 미안해~ 너를 이렇게 만든 건 모두 나의 잘못이야. 용서해~ 너를 완전히 고치는 날 우리 멀리 떠나자. 방해자가 없는 곳으로~ 부모님 용서하세요. 저에게는 플스밖에 없는데 플스를 버릴 수는 없어요. 언젠가 우리 모두가 함께 게임할 수 있는 날까지 건강하시기를…

어때요, 정말 슬픈 노래죠? 이 노랫말처럼 우리 모두가 즐겁게 그리고 함께 게임할 수 있는 날이 오기를 기대하면서 이만 줄이겠습니다.

위 장원으로 채택되신 김대현 독자분께는 PS 소프트(월드 스타디움 EX)를 상품으로 보내 드리겠습니다.

준장원 ■ 박종군 : 서울시

■김진현 : 경기 ... 452

■김상엽 : 부산 ... 아미

위 준장원으로 채택되신 3명의 독자분께는 스퀘어에서 선전용으로 특별히 제작한 『파이널 판타지』 체험판 CD를 보내드리 겠습니다.

가작 챔프점수 2,000점

■박은성 : ... 4호

■유형욱 : ... 서당동 ... 602호

■최 강 : ... 읍내동

■이규하 :

■노태민 :

그외 1,000점

■임범식 :

■김지수 :

■이종원 :

■장영웅 :

■소병남 :

■박성배 : ... 11

■김주건 :

■허창완 :

■박준용 : ... 0

■이재우 :

▶10월의 이벤트 공모

이번 10월에도 독자분들의 재치있는 문장력을 요구하는 이벤트를 마련했습니다.

'PS가 미니컴보이보다 좋은 5가지 이유'를 엽서에 적어 보내주시면 가장 많이 챔프 스탭들을 웃긴 독자분께 최신 PS 타이틀을 드리겠습니다.

이번에도 그 외 분들에게는 깜짝 놀랄만한 상품과 챔프점수를 드립니다.

지난 22일 동경 게임쇼에서 스퀘어가 선전용으로 배포한 「FFⅦ」 체험판. 토발 No1에 들어 있는 것과 체험판과 약간 차이가 있다.

시뮬레이션 RPG의 상식을 초월하는 페다 2탄 등장!

페다 2

「페다 리메이크」에 이어 제 3탄격인 「페다2」가 등장한다. 전체적인 무대는 전작의 8년 후이다. 브라이언 스텔버드와 그의 동료들이 활약한 시기로부터 약 8년이 흐르고 세계는 또다시 크게 흔들리기 시작하는데...

장 르	시뮬레이션 RPG	발매일	96년 겨울
제작사	야노만	가 격	미정

스토리

밀드라스 갈스의 북동부를 황폐화시킨 천년전쟁도 종결되고 발포모리아는 대제국을 형성시켰다. 일단 눈에 띄는 평화로운 모양을 보고 사람들은 기뻐했지만 알카디아 해방군은 제국의 압제에 저항운동을 개시했고 브라이언 스텔버드와 그의 동료들로 이루어진 제3 유격부대의 활약으로 「룩소들 혁명」을 승리로 이끌었다. 이로인해 스크데리아 대륙은 정식으로 자치권을 획득하여 알카디아 공화국으로 다시 태어나게 되었다. 그후 제3 유격부대의 대원들도 하나둘 해산되어 어떤 사람은 모국의 재건을 위해 어떤 사람은 아직 멈추지 않은 전장으로 또 어떤 사람은 행방을 감추어 버렸다.

제3 유격부대의 활약으로부터 약 8년의 시간이 흐른 후 신창세기 13년, 발포모리아 제국 원로원은 「자치주 독립의 승인」과의 교환조건으로 「제국군의 주둔」을 강제로 규정하는 「통치특별 18법령」을 선포했다. 그러나 이것은 제국의 가장 큰 세력을 형성하고 있었던 그루나 레임족의 일방적인 행동이었기 때문에 이를 반대하는 드라고뉴트족과의 권력투쟁의 발단이 된 것이다. 이 전쟁은 밀드라스 갈스 전체를 포함하여 천년전쟁의 재현을 예감하게 만들었다.

한편 알카디아 공화국 내에서도 제국 세력의 배제정책을 둘러싸고 원로원 승인을 얻어야 한다는 동 알카디아와 완전 자결주의의 서 알카디아와 분열되어 내란으로까지 발전되게 되었다.

그 내란의 와중에서 작전을 수행하는 동 알카디아의 해군 특수부대 「호와이트 사지」. 앞으로 이들 5인의 멤버가 전세계로 퍼지는 대규모 전쟁의 도화선에 불을 붙이게 될 줄은 아무도 몰랐다.

주요 등장인물

하베이 윈스톤

종족 : 휴먼
병종 : 코맨더
신장 : 172Cm

「호와이트 사지」의 부대장. 엘리트 군인가문의 후손이지만 뜻이 있어 해군에 지원. 휴먼에 대한 보이지 않는 차별 때문에 동떨어진 특수부대를 맡게 되었다. 성격은 냉소적이지만 뛰어난 실력을 가진 부대장이다.

톰 우드랜드

종족 : 알시데아
병종 : 위자드
신장 : 173Cm

누나와 함께 룩소들 혁명에서 살아 남아 반전사상이 강한 누나와는 달리 오히려 그녀를 버리고 군에 입대한다. 어릴 때보다 공격마법이 신장되어 자신의 기술을 아트라고 부르는 나르시즘에 빠져있으며 원래는 낙천적인 성격을 가지고 있다.

디바이스

종족 : 휴먼
병종 : 사격수
신장 : 172Cm

군인으로서 상당히 긴 경력을 가지고 있다. 화기, 폭약의 전문가이지만 계속되는 전투 중에 음주로 인해 좌천되었다. 기본적으로는 온화한 성격을 가지고 있지만 술과 떨어져서는 살 수 없는 음주가이다. 부대내에서는 정신적인 부분에서 리더의 역할을 한다.

미네르바 라이락

종족 : 포레스트 엘프
병종 : 드래곤
신장 : 160Cm

「호와이트 사지」의 부장. 명가의 출신이지만 혼사가 깨어지면서 자국에 있을 수 없게 되고 결국 알카디아 군에 몸을 던지게 되었다. 뛰어난 실력으로 확실하게 임무를 수행하지만 모든 일을 슬퍼하는 등 마음이 뒤숭숭하다.

마샤 방우드

종족 : 쉐이드 엘프
병종 : 어새신
신장 : 180Cm

계속되는 스캔들과 과도한 공격으로 문제아인 레텔을 만나게 된다. 좌천에 가까운 명령으로 부대에 편입하게 되고 탐색과 정보수집의 전문가이다. 또한 암살의 전문가로 자신의 목적을 위해서는 물불을 가리지 않는다.

로보트 대전이 반드시 SLG일 이유는 없다!

장 르	슈팅	현지 발매일	96년 12월
제작사	반프레스토	현지 가 격	미정

슈퍼 로보트 슈팅

PS

지난호에 『신 슈퍼 로보트 대전』이 소개되고 한달 만에 또 다른 슈퍼 로보트 게임이 등장했다. 아직 개발 초기 단계로 스토리나 시스템 등에 대한 자세한 정보는 공개된 것이 없지만 추억의 로보트 애니메이션에 대한 향수를 불러일으켜 줄 수 있는 박진감 넘치는 비주얼을 보여줄 것이다. 이번 타이틀로 인해 로보트 대전의 진수를 다시한번 확인할 수 있는 기회가 될 것이다.

7대 슈퍼 로보트들이 벌이는 대박력 슈팅

추억의 로보트들이 벌이는 화려한 경합 『슈퍼 로보트 슈팅』은 애니메이션에서 활약한 7대 슈퍼 로보트들이 리얼사이즈로 재현하는 대박력 슈팅 게임이다. 풍부한 무비를 시작으로 각 로보트들이 사용하는 비범이나 파일럿의 목소리도 원작에서 충실하게 재현되어 있어 애니메이션 팬들이라면 절대 놓칠 수 없는 타이틀이 될 것이다. 플레이어는 7기체 중에서 조작할 수 있는 하나의 로보트와 동료로서 동시에 출격해 주는 2기체를 선택할 수 있게 된다.

또한 이번 로보트 대전은 「브레스트 파이어」, 「초전자 요요」와 「약속」 필살기 사용시와 공격시, 그 이외 게임 도중에도 동료와 통신이 가능한 장소들이 있다.

컴 배틀러V의 엑스트라 쇼트 「초전자 요요」

지구를 등지고 있는 뉴 건담

이 게임은 8개의 지역에서 총 20스테이지에 걸쳐 비밀의 기계 생명체를 파괴하기 위해 펼쳐지는 장대한 전투로 3D 폴리곤 그래픽에 의해 전개되는 박력 전투신은 보고 있는 그 자체 만으로도 즐거운 비명이 흘러나올 정도라고 한다.

모든 등장 캐릭터들에게 대사가!

로보트 매니어라면 무엇보다도 어떠한 성우들이 기용되었는 지에 대해 관심을 갖게 되는 것은 당연한 일. 이 게임에서는 원작의 인기 성우들이 그대로 기용된다. 「약속」 필살기 등을 사용할 때 들려오는 음성과 게임 중의 파일럿들 간의 통신 장면 등은 『건담 Ver2.0』과는 또다른 감각으로 새롭게 연출될 것이다.

▶미스터 슈퍼 로보트 7◀
뉴 건담, 컴 배틀러V, 진 게타 로보, 마징가Z, 단쿠가, 라이딘, 빌바인

완벽한 퀄리티를 자랑하는 비주얼 무비

오프닝, 엔딩은 물론 모두 8개의 에리어 사이에는 퀄리티 높은 CG 무비가 삽입되며 보스 캐릭터나 일부 아군 모함의 디자인은 게타 로보로 잘 알려진 이시가와켄이 담당하고 있다. 등장하는 로보트 사이즈는 『신 슈퍼 로보트 대전』처럼 SD가 아닌 리얼 사이즈로 등장하게 된다.

일반적으로 자기 캐릭터들만이 부각되는 것이 보통이지만 이번 타이틀에서는 아웃사이더들의 디자인 역시 평범한 수준을 뛰어넘을 것이라고 한다. 완벽하게 디자인된 로보트들이 펼치는 대장정의 파노라마. 과연 건담 시리즈와 로보트 대전 시리즈의 묘미를 어느정도 완벽하게 배합시킬 수 있을 것인지 자료 화면이 조금 더 공개되면 그 해답을 얻을 수 있게 될 것이다.

각 로보트에는 3종류의 무기가!

각각의 로보트들에게는 노멀, 엑스트라, 슈퍼 엑스트라는 3가지 스타일의 무기를 장비하고 있다. 뉴 건담의 경우에는 「빔 라이플」, 「미사일」, 「펀판넬」 정도이며 이 외에도 원작에 기초를 둔 6기체들의 모든 무기를 사용해 볼 수 있게 된다.

폴리곤으로 묘사된 기체를 조작할 수 있는 것은 슈퍼 로보트 시리즈 사상 최초의 일. 더욱이 위력이 다른 3개의 고유 장비가 탑재되어 각기 사용할 수 있다는 것과 필살기 사용시에 당시의 성우가 그대로 재기용된다는 것은 애니메이션 팬들에게 있어 반가운 일이 아닐 수 없다. 아직 전체적인 스토리는 밝혀지지 않았지만 「기계 생명체」인 적이 보스로 등장하게 될 것이라고 한다

노멀 쇼트
뉴 건담의 라이플에 해당되는 것으로 상세한 부분에 대해서는 아직 밝혀지지 않았지만 조무래기 캐릭터를 연사로 제거할 때 사용되는 통상병기인 듯하다.

엑스트라 쇼트
뉴 건담의 경우 미사일에 해당되며 통상병기보다 강한 병기이지만 연사를 불가능하는 등 어느정도 제약이 따르는 2급 장비.

슈퍼 엑스트라 쇼트
뉴 건담의 경우 펀판넬에 해당하는 것으로 라이딘이라면 갓버드로 변신해 화면 내의 적을 일소할 수 있다.

스토너 선사인을 방출하는 진 게타 로보

화면에 가득 찰 정도로 어마어마한 적들도 등장!

라이딘의 슈퍼 엑스트라 쇼트. 애니메이션에서 보여주는 감격의 변형 신!

캡콤 기대 트리오 PS 진격

No.1 아케이드 등장 4달 만에 PS로 진격한 초스피드 이식작!

스타 글라디애이터 GLADIATOR

장르	3D 격투 액션	현지 발매일	96년 10월
제작사	캡콤	현지 가격	5,800엔

캡콤 최초의 오리지널 3D 격투 액션이 아케이드로 등장한 지 불과 몇달 만에 PS용으로 변신해 격투액션 팬들을 찾는다. 그동안 아케이드 코너에서 여러번 소개된 바 있지만 PS용에서는 약간의 다른 조작 방법을 요한다. 하지만 기본 버튼 조작법만 익히면 PS 유저들도 별 무리없이 캡콤의 박진감 넘치는 3차원 격투 게임을 즐길 수 있게 될 것이다.

PS로 이식되는 캡콤 3D 격투 최신작

『스타 글라디애이터』의 특징은 기존의 캡콤 격투 게임과는 달리 공격의 위력과 종류에 대응한 6개의 버튼이 사용되지 않는다는 점이다. 공격에 사용된 버튼은 세로 베기와 가로 베기, 안으로 파고들기를 이용한 것과 킥 공격, 이 3가지 뿐이다. 지금까지와 같이 약공격이나 강공격이라는 개념은 존재하지 않으며 방어 역시 방향키를 뒤로하는 것이 아니라 가드 버튼을 사용해야만 한다.

복수의 버튼 조작으로 고난이 기술을!

●베기 버튼을 동시에 눌러 던지기 기술로!

상대와의 간격을 좁혀 웅크리고 있지 않을 경우 세로 베기, 가로 베기 버튼을 동시해 누르면 던지기 기술이 나온다. 상대가 뒤를 향하고 있는 경우에도 던질 수 있다. 상대가 웅크리고 있는 경우는 자신도 웅크려서 세로 베기와 가로 베기 버튼을 동시해 누르면 웅크린 상태에서 던질 수 있게 된다. 여기에는 2종류의 던지기 기술이 있어 이것을 적절히 사용하는 것이 중요하다.

●상대 다운시 추격타

상대가 다운되었을 때에 방향키와 2가지 베기 중의 하나를 누르면 큰 모션의 추격타를 구사할 수 있다. 베기 버튼을 킥 버튼으로 하면 작은 모션의 추격타를 가할 수 있으며 다운된 상대와의 거리에 따라 나누어 사용할 수 있다.

웅크리고 던지기

상대가 웅크리고 있는 경우에도 던지기가 가능하다

서로의 간격이 좁을 때에는 세모 + 네모로 던지기

베기 버튼을 동시에 눌러 던지기 기술로!

버튼	설명
이동	上 점프, 下 웅크리기, 左 후퇴, 右 전진
가로 베기	무기를 옆으로 휘두르는 액션으로 특별한 특징은 없지만 견제에서 공격까지 사용 빈도가 높은 버튼
세로 베기	무기를 세로로 휘두르는 액션으로 웅크리고 가드할 수 없는 경우가 많아 상황에 따라서는 가로 베기와 나누어 사용한다
킥	하단 공격이 대부분으로 발부분의 가드가 취약한 상대에게 사용한다
가드	방향키와 조합해 특수 이동 등도 가능하게 한다

방향키 + 동그라미 = 작은 추격타

상대와의 거리가 그다지 멀지 않을 경우에는 작은 추격타 공격으로 충분하다

+ 세모 or 네모 = 큰 추격타

상대와의 거리가 떨어져 있을 경우에는 큰 추격타 공격을 사용한다

3종류의 콤보

A-TYPE

A버튼과 연결된 공격은 풍부하지만 반대로 K버튼과 연결되는 공격은 적은 편이다

B-TYPE

세로 베기가 되는 B버튼에서부터 콤보가 만들어져 측면에 있는 적도 공격 가능하다

C-TYPE

킥 공격이 주체가 되기 때문에 「프라즈마리버스」로 되돌리기 힘들다

●다운시 반동 공격

다운되었을 때 일어나면서 공격하는 방법으로 반동하는 도중 킥 버튼을 누르면 된다. 방향키 상, 하를 조합시키면 튀어일어나는 공격을 3가지 패턴으로 나누어 사용할 수 있게 된다.

3가지의 리바운드(반동) 기술

반동하단 / 반동상단 / 반동대공

상대가 어떠한 추격타를 해오는가에 따라 반동 공격이 바뀌게 된다

특수 이동을 마스터하자

방향키의 상, 하, 좌, 우를 눌러 캐릭터를 이동시킬 수 있는데 이 때에도 특수한 조작을 하는 것으로 대쉬나 돌면서 파고드는 공격 등 평상시와는 다른 이동을 할 수 있게 된다.

No.2 『스파 제로2』에 숨겨둔 캡콤의 또 다른 야심작

Breath of Fire III
브레스 오브 파이어 III

장르	RPG	현지 발매일	미정
제작사	캡콤	현지 가격	미정

현재 SFC로 제 2탄까지 발매된 이 게임은 용의 전사가 주인공이 되는 캡콤 오리지널 타이틀로 이번 PS용으로 발매될 『†』는 시리즈 제 3탄으로 단순한 이식작이 아닌 순수한 오리지널 스토리로 등장하게 되는 것이다. 이번호에서는 지금까지의 개발 상황과 추가 요소, 개량점 등을 『스트리트 화이터 ZERO2』에 수록된 데모를 토대로 이식 완성도를 예견해 보았다.

진화된 Ⅲ 의 세계관

「용의 일족」은 숙적인 사악한 여신 「미리어」와의 끊임없는 전투 끝에 서로를 죽이고 일단락되지만 그 후 수세기가 흐른 후 광산에서 드래곤이 발견된다. 드래곤은 곧 사람으로 변신해 류라는 이름으로 불리우게 되고 숙적인 미리어 역시 부활해 또 다시 숙명의 전투는 시작된다.

인간과 아인종이라고 불리는 다양한 종족과 공존하는 세계가 무대가 되는 『브레스 오브 화이어』. 드래곤으로의 변신 능력을 가진 용의 전사의 후예는 새의 날개가 돋아난 비익족의 딸이나 인간으로서의 지능과 동물의 특수 능력이 공존하는 아인족 등 여러 종족을 동료로 만들어 거대한 악의 무리를 쓰러뜨리기 위해 여행을 떠나게 된다.

보기에는 아직 어린애로 보이지만 앞으로 수많은 동료들을 지휘해 사악한 미리어를 무찔러야 하는 임무를 띠고 있는 히어로이다

돌 산 위에 있는 집에 왠지 심상치 않은 기운이 감돈다

Ⅲ 는 더욱 드라마틱하게!

『브레스 오브 파이어Ⅲ』는 PS의 성능을 살린 무비나 시각적인 효과로 인해 장대한 스토리가 더욱 더 부각된다. 아직까지는 어떤 게임이 될 것인지 확실하게 장담할 수 없지만 지금까지의 시리즈에서 실현 불가능했던 부분들이 다수 도입될 것이라고 한다. 『Ⅲ』의 무대는 『Ⅱ』의 세계에서 수세기 흐른 시점으로 고대문명에서 발견되는 기계 문물이나 「고스트 광산」이라고 불리우는 곳에서 마력의 결정체를 채굴하는 등 지금까지의 시리즈에서는 없었던 색다른 세계관으로 인해 더욱 드라마틱한 연출을 보여주게 될 것이다.

무지막지한 드래곤 화석에는 입구가 있다?!

설인같이 생긴 보스의 공격력은 과연 어느 정도일까?

세계관은 SFC 계승판, 시스템은 완벽 파워 업

용의 전사의 전투라는 것은 그대로 계승되었지만 게임 내용은 PS의 높은 스펙을 이용해 대폭적인 진화를 보여준다. 이번 시리즈에서 기본적인 시스템 면에서 가장 부각되는 것은 필드 화면으로 전작과는 달리 쿼터 뷰 시점으로 변환되었다. 위에서 내려다보는 탑 뷰 시점에서 비스듬한 곳에서 바라보는 쿼터 뷰로 바뀌었으며 필드는 폴리곤으로 묘사됨에 따라 필드상의 캐릭터가 부드럽게 움직이게 된다. 또한 폴리곤 채택으로 인해 플레이어가 임의로 시점을 변경시킬 수도 있게 되었다.

마을 안에서도 이벤트 발생. 화물차같이 생긴 승차물은 어디를 향하고 있는 것일까?

전투는 쿼터 뷰 시점을 계승

제일 먼저 느낄 수 있는 변경점은 시점이 쿼터 뷰로 바뀐 것으로 필드나 마을 건물 등 모든 지역을 폴리곤으로 묘사해 『바이오 하자드』와 같은 긴박한 리얼리티를 생생하게 전달해 줄 것이다.

전작을 플레이한 유저는 화면 사진을 보면 쉽게 알 수 있겠지만 적과 플레이어 캐릭터와의 위치는 고정되어 있지 않다. 이것은 플레이

던전 내부도 쿼터 뷰. 높이의 개념이 있어 길을 오르내리기도 하고 안쪽으로 진행하기도 한다

마을 안에서도 이벤트 발생. 화물차같이 생긴 승차물은 어디를 향하고 있는 것일까?

어가 적과 우연히 마주쳤을 때 필드 상에서 향하고 있는 방향과 관계가 있는 것으로 예를 들어 좌측 경사면 아래로 이동하고 있을 때에 적과 마주치는 경우 플레이어 캐릭터는 우측 경사면 위에서, 적은 좌측 경사면 아래의 위치에서 전투를 하게 된다. 만일 등 뒤에서 적에게 급습을 당하게 될 때에는 우선 적이 있는 쪽으로 방향을 전환해야만 전투가 가능한 경우도 있다.

거대한 암석을 조금 높은 시점에서 응시하고 있으면 숨은 통로 입구를 발견할 수도 있는 등, 종래의 RPG에서는 경험할 수 없었던 탐색의 즐거움을 이번 시리즈에서는 확실하게 경험해 볼 수 있게 될 것이다.

도크로를 차버리는 신에서도 입체적으로 표현되며 도크로를 떨어뜨리면 이벤트가 발생된다

시리즈의 매력!

이미 『브레스 오브 파이어』 시리즈의 매력의 하나로 정착해 버린 「낚시」 이벤트. 세대는 틀리지만 시리즈를 통해 주인공 류의 특수능력의 하나인 낚시는 빠지지 않고 등장하며 『Ⅲ』에서는 이 낚시 신까지 모두 쿼터 뷰 시점으로 바뀌었다. 이번에는 무엇이 잡힐 지는 아직 알 수 없지만 지금까지처럼 생선 이외에 무엇인가 새로운 아이템을 얻을 수 있는 것은 분명하다.

SFC용에서도 화제를 모았던 애니메이션 배틀이 PS용에서도 여전히 건재하다

물고기와의 뜨거운 한판 승부를 벌이는 미니 이벤트 「낚시」

No.3 스노우 보드를 타고 눈 위를 씽씽!

록맨 8

장르	액션	현지 발매일	96년 12월
제작사	캡콤	현지 가격	미정

FC에서 SFC, 그리고 이번 겨울 새턴과 PS로 등장하게 되는 록맨 시리즈 최신작 『록맨8』의 자료 화면이 드디어 공개됐다.
그동안 FC나 슈퍼컴보이로는 실현시킬 수 없었던 요소들이 차세대기로 등장하면서 대변혁을 꾀하고 있다. 이번호에는 최초로 소개되는 PS용 화면 사진을 통해 『록맨8』의 신요소들과 진화 양상을 체크해 보았다.

차세대기로 진화된 록맨 최신작!

이번 새턴과 PS로 발매되는 『8』는 폴리곤 이외에도 PS와 새턴의 기능을 최대한 살려 여러가지 새로운 시스템이 도입되었다.

또한 등장 캐릭터는 공모를 통해 선발된 아마추어 작품을 채택했으며 그러한 캐릭터들에게는 걷어차기, 수영 이외에도 다채롭고 참신한 액션이 추가된다.

이번 시리즈는 본격 2D 액션슈팅의 결정판으로서 조금도 손색이 없을 정도로 하드웨어의 성능이 완벽하게 활용될 것이다.

오프닝의 보스 캐릭터

『록맨』이라고 하면 특수 능력을 지닌 보스 캐릭터와 그것을 쓰러뜨리면서 얻게 되는 특수 무기가 가장 먼저 떠오를 것이다. 이번 시리즈에서도 그러한 록맨의 기본 요소들은 그대로 계승된다.

이번 『8』의 오프닝 스테이지의 보스는 특수능력을 사용하지 않는 것같다. 공개된 오프닝 사진에는 록맨이 보스 손아귀에 붙잡혀 있지만 그 뒤에는 과연 어떤 모션을 보여줄지 상당히 기대된다. 오프닝 스테이지에 등장하는 보스가 이 정도라면 게임 중에 등장하는 보스 캐릭터는 이보다 훨씬 더 위력적이지 않을까?

오프닝 스테이지의 보스. 붙잡혀 있는 록맨의 표정이 상당히 괴로워 보인다

특수 무기의 파워 업

쓰러진 보스로부터 입수하는 특수 무기는 『록맨』 시리즈에 있어 최대의 매력 요소라고 할 수 있다.

특수 능력을 가진 8체의 보스가 등장하는 이번 시리즈에서는 처음부터 장비할 수 있게 되는 「록 버스터」는 특수한 에너지를 소비하지 않기 때문에 손쉽게 사용할 수 있지만 그다지 강력하다고는 할 수 없다.

또한 이번 시리즈에서는 특수 능력을 활용하지 않으면 앞으로 진행할 수 없는 경우도 있다. 또한 이번에는 록맨을 만든 라이트 박사로부터 특수무기를 받을 수 있는데 스테이지 내에 숨어있는 나사를 모으는 것에 따라 라이트 박사에게서 파워 부품을 얻을 수 있다.

록 볼을 걷어차면서 적을 공격하는 록맨. 라이플 게이지가 차도 다른 또 하나의 게이지가 있다고 하는데 그것이 바로 특수 무기일지도…

추가된 신요소

화면 사진을 보면 알 수 있겠지만 스노우 보드를 타고 진행하는 스테이지나 수중 속을 헤엄치거나 서포트 캐릭터 라슈를 타고 하늘 위를 날 수도 있게 된다. 또한 『록맨2』에서도 등장했던 신 캐릭터 「듀오」가 이번 『8』에서는 그 정체가 밝혀지게 될 것이라고 하니 팬들에게 있어서는 더없이 반가운 소식이 아닐 수 없다. 또한 이번에는 라슈 등의 서포트 캐릭터와 라이톳토 등이 동료로서 등장한다.

멋진 슬라이딩으로 이동하는 록맨

스노우 보드로 눈위를 질주. 종래의 록맨에서는 볼 수 없었던 상쾌함이 전해진다

땅 속에서 미확인 물체 출현. 루트 분기점이 되는 이곳은 다른 곳으로 통하는 입구가 된다

스트리트 파이터 제로2의 캐릭터들 이야기

앞에 소개한 캡콤 기대작에 이어 현재 PS용으로 등장해 화제를 모으고 있는 아케이드 격투 액션의 대명사 『스트리트 파이터 제로 2』. 이번호에서는 제로에 등장하는 캐릭터들의 프로필과 그들 사이의 숙명적인 관계를 재미있는 상관도로 엮어 보았다.

캐릭터 소개

■ 류

지금은 죽은 스승 고우켄의 밑에서 수행을 거듭한 결과 체내의 기를 조종하는 기공법에 눈떴다. 이윽고 필살기인 파동권을 습득하고 무에타이의 제왕 사가트를 쓰러뜨릴 정도로 성장한다. 그로부터 수개월 후 류는 비밀의 파워를 조종하는 격투가의 소문을 듣게 된다. 그 진의를 자신의 손으로 확인하기 위해 그는 또다시 여행을 떠난다.

●출현작 : 스트리트 파이터 시리즈

■ 춘리

다양한 범죄 조사에 고군분투하고 있던 아버지가 갑자기 소식이 끊겨버린다. 별다른 진척이 보이지 않는 경찰의 탐색에 질려버린 춘리는 스스로 형사가 되어 아버지의 행방을 찾게 된다. 그러던 중 아버지가 거대한 마약조직을 쫓았다는 사실이 떠오른다. 춘리는 위험을 무릅쓰고 그 마약 조직의 조사를 시작한다.

●출현작 : 스트리트 파이터 2, 2', 2'TURBO, 슈퍼 스트리트 파이터 2, 슈퍼 스트리트 파이터 2 X, 스트리트 파이터 제로

■ 낫슈

아메리카 공군 중령인 그는 군내에서도 1,2위를 다툴 정도의 지식과 경험을 겸비한 전사였지만 어느날 군의 상층부가 마약 조직과 결탁되어 있다는 정보를 듣게 된다. 그것은 사실인 것일까? 흔들리는 마음을 겨우 진정시킨 낫슈는 상층부에 알려지지 않도록 단독으로 마약조직의 조사를 시작한다.

●출현작 : 스트리트 파이터 제로

■ 켄

라이벌 류와 헤어져 아메리카에서 수행을 계속하고 있던 켄의 곁에 류가 무에타이의 제왕을 쓰러뜨렸다는 무용담이 전해져 온다. 아메리카에서 체술과 기공법에 전념할 생각이었던 켄이지만 그 이야기를 들은 순간 즉시 일본으로 귀국을 하게 된다. 성장한 친구와 주먹을 겨루기 위해…

●출현작 : 출현작 : 스트리트 파이터 시리즈

■ 가이

무신류 인술 39대째 계승자. 폭력집단 메드기어에 대한 제시카 유괴사건은 무사히 해결되었지만 그 일로 가이는 자신의 힘이 부족함을 느끼지 않을 수 없었다. 형식화된 무술을 몸에 익혀도 실전에서는 아무런 도움도 되질 않는다. 그렇게 생각한 가이는 스트리트 파이터로서 실전의 경험을 쌓기로 마음먹는다.

●출현작 : 파이널 파이트, 스트리트 파이터 제로

■ 버디

흉폭함과 비열한 방법 등 한마디로 격투계에서 영원히 추방된 사나이. 어쩔 수 없이 영국의 어느 술집의 보디가드로서 근근히 살아나가고 있었다. 그러던 어느날 거대한 마약조직의 존재를 알고 자신의 이름과 실력을 어필하기 위해 각국의 격투가에게 싸움을 걸기 시작한다.

●출현작 : 스트리트 파이터 1, 스트리트 파이터 제로

■ 소돔

요상스런 복장으로 이목을 끌고 있던 소돔도 폭력집단 메드기어가 괴멸됨에 의해 메트로시티를 떠나 일본에서 제패니즈 머셜어츠를 생업으로 살게 되었다. 그 후 다시 아메리카로 건너와 메드기어를 재결성하기 위한 동료를 모으는 , 혼자만의 고독한 사투에 몸을 던진다.

●출현작 : 파이널 파이트, 스트리트 파이터 제로

■ 아돈

무에타이의 제왕 사가트의 수제자이며 상당한 실력을 가진 자. 그러나 사가트가 류에게 패한 직후부터 행방을 감춰버렸다는 사실에 실망을 금치 못한다. 무에타이의 이름을 더럽힌 사가트의 뒤를 이어 자신과 무에타이야말로 격투계의 정점이라는 것을 증명하기 위해 싸움에 몸을 던진다.

●출현작 : 스트리트 파이터 1, 스트리트 파이터 제로

■ 로즈

인간의 정신력 에너지를 물질로 바꾸는 소울 파워의 달인. 이탈리아의 점쟁이로 하루하루를 보내고 있었지만 거대한 악의 파워를 느낀 순간부터 그녀의 운명은 달라졌다. 악의 파워의 주인을 어둠에 봉인하는 것이 자신에게 주어진 최후의 사명이라고 느낀 그녀는 그날부터 돌연 모습을 감췄다.

● 출현작 : 스트리트 파이터 제로, 나이트 워리어즈(?)

■ 사가트

제왕이라는 칭호와 명예는 이름도 모르는 동양인에 의해 일순간에 빼앗겨 버렸다. 그런 사가트에게 남겨진 것은 굴욕과 증오 그리고 가슴의 상처뿐이었다. 과거 오른쪽 눈을 빼앗겼을 때 상대를 쓰러뜨리는 것으로 설욕을 했다. 그리고 이번에도… 사가트는 왕좌를 되찾기 위해 다시 일어섰다.

● 출현작 : 스트리트 파이터 시리즈

■ 베가

악이야말로 절대적인 힘… 그 신념은 사이코 파워로 구현화되어 드디어 궁극의 살인기인 사이코 크라슈 어택을 완성시키게 되었다. 그 후 베가는 거대한 마약조직 샤도르를 결성한다. 최강의 전사를 모으고 세계를 정복하기 위한 마인의 눈이 지금 빛나고 있다.

● 출현작 : 스트리트 파이터 2, 2', 2'TURBO, 슈퍼 스트리트 파이터 2, 슈퍼 스트리트 파이터 2 X, 스트리트 파이터 제로

■ 고우키

류와 켄의 스승 고우켄의 친동생. 고우켄과 고우키는 함께 고우데츠의 밑에서 격투술을 배웠다. 그러나 항상 최상을 목표로 하던 고우키는 살의의 파동으로 스승 고우데츠를 살해하고 행방을 감춘다. 그 또한 진실한 강함에 지나치게 도취되었던 남자였다.

● 출현작 : 스트리트 파이터 2 X, X 맨, 스트리트 파이터 제로

■ 단

아버지를 죽음에 이르게 한 사가트에게 복수를 하기 위해 일본으로 건너가 류들의 스승인 고우켄의 밑에서 수행을 하지만 전신에서 뻗쳐 나오는 증오가 고우켄에게 밝혀져 파문을 당했다. 그 후 사가트가 동양인에게 패했다는 소문을 듣고 그 진위를 확인하기 위해 타이로 건너간다.

● 출현작 : 스트리트 파이터 제로

■ 겐

어렸을적부터 배워온 중국 권법을 더욱 발전시켜 독자적인 암살권을 완성시켰다. 재빠른 움직임과 발차기를 주로 하는 접근전이 그의 특기이다.

● 출현작 : 스트리트 파이터 1

■ 장기에프

러시아의 빙글빙글 대마신. 코삭댄스를 무엇보다 사랑하며 오늘도 열심히 생활하고 있다. 샤도르의 세계정복에 위기를 느낀 대통령의 부탁을 받고 베가를 물리치기 위해 스트리트 파이터의 세계에 뛰어든다.

● 출현작 : 스트리트 파이터 시리즈 (1, 제로 제외)

쫓겨남
사제
OH! NO!!
사제
무에타이미 명예를 떨어뜨림
문파의 적
아버지의 원수
악을 싫어함
: 적대
: 우호
1인자의 자리를 빼앗김
사모함
4천왕
조직의 적
무신류를 완성하기 위해 싸움
이름을 떨치려고 싸움
마약 조직의 원흉
같은 조직의 일원
조직의 적

■ 달심

상대방을 현혹시키는 고무줄 인간. 샤도르의 마약에 의해 조국 인도의 어린아이들이 마약중독 되어가는 것을 목격한 그는 샤도르에 대해 분노하게 되고 그 근원인 베가를 물리치기 위해 나선다.

● 출현작 : 스트리트 파이터 시리즈 (1, 제로 제외)

■ 로렌토

메드기어가 괴멸된 후 방황(?)하던 로렌토는 메드기어를 괴멸시킨 가이에게 복수하기로 결심한다. 가이를 물리치기 위해 피나는 수련을 쌓은 그는 승리에 대한 자신감을 가지고 가이에게 다가간다.

● 출현작 : 파이널 파이트

■ 사쿠라

여고생 격투가 사쿠라. 여자라고 얕보는 주변의 격투가들을 물리친 그녀는 이제는 자신의 상대가 될 사람이 없다고 생각한다. 그러던 어느날 우연히 스트리트 파이터들의 격투를 보게되고 류라는 사람의 격투에 반하게 된다. 그리고 류를 만나기 위해 스트리트 파이터의 세계로 뛰어드는데…

● 출현작 : 신 등장인물

사제지간이지만
스승을 살해
동생이지만 문파의 적
문파의 적
사제
강함을
겨루기
위해 싸움
적
아버지의 원수
마약조직을 증오함
대통령의 적
사이코 파워를
영인시키려고 함
??

각 캐릭터 사이의 관계들

▶류와 켄의 관계

류와 켄은 같은 스승(고우켄) 아래서 무술을 배운 사형제 사이이다. 누가 사형이고 누가 사제인지는 중요치 않게 여기고 있기 때문에 친구이자 라이벌 사이로 지내고 있다. 둘의 우정은 서로 목숨을 내줄 정도이며 더욱 강해지기 위해 각자 수련을 하고 있다.

▶고우데스, 고우키, 고우켄과 류, 켄의 관계

고우켄은 두명의 제자를 두었는데 그들이 바로 류, 켄이다. 고우켄은 이들에게 엄한 수련을 통해 체내의 기를 조절하여 공격하는 승룡권, 파동권 등을 가르친다. 고우켄은 류와 켄을 가르친 후 어떤 사람을 조심하라고 한다. 그 사람이 바로 고우키. 고우켄의 동생이자 고우켄의 스승 고우데스의 제자인 그는 스승인 고우데스를 살의의 파동으로 죽이고 사라진다. 고우켄이 류와 켄에게 고우키를 주의하라고 말한 이유는 고우켄이 류, 켄에게 가르친 무술은 '상대방을 이기기 위한 무술' 인데 반해 고우키의 무술은 '상대방을 죽이기 위한 무술'이기 때문이다. '살의의 파동'이라고 불리우는 고우키.. 그는 류에게서 자신의 능력과 비슷한 잠재력을 느끼고 류의 잠재능력을 일깨워 자신과 같은 악마같은 존재로 만들려고 하는데…

▶단과 고우켄과의 관계

사가트에게 아버지를 잃은 단. 그는 복수심에 불타 고우켄에게 무술을 배우기 위해 찾아간다. 하지만 고우켄은 단에게서 증오와 복수심이 불타고 있는 것을 보고 단을 쫓아낸다. 단은 고우켄에게 제대로 무술을 배우지는 못했지만 승룡권, 파동권 등의 기초적인 것들은 배웠기 때문에 홍콩으로 돌아와 자신만의 권법인 황룡권, 아도권 등을 만들게 된다. (황룡권(코류켄)은 승룡권(쇼류켄)과 발음이 비슷하고 아도권(카도켄)은 파동권(하도켄)과 발음이 비슷하다. 표절권법(?)이라는 말이다.)

▶단과 사가트와의 관계

단의 아버지는 꽤 유명한 격투가였다. 당시 격투계의 최강자로 이름이 높은 사람은 타이의 무에타이 제왕 사가트였다. 단의 아버지는 자신이 최강자가 되어 이름을 떨치기 위하여 사가트에게 도전한다. 하지만 결과는 참패.. 단의 아버지는 사가트의 한쪽 눈을 실명하게 만들지만 사가트에 의해 죽고 만다. 아버지를 존경하고 있던 단은 이 사건으로 인해 충격을 받게 되고 삐뚤어진 생각을 갖게 된다. 복수심에 불타는 단은 자신이 사가트에게 못미침을 알고 고우켄을 찾아가게 된다. (하지만 사가트는 단 따위는 안중에도 없다.)

▶고우키와 겐의 관계

지상 최대의 암살자인 겐은 병 때문에 자신의 생애가 얼마 남지 않음을 알게 된다. 그는 병으로 죽는 것은 격투가로서 수치스러운 일이라고 생각하고최강자라고 불리우는 고우키를 찾아나서게 된다. 고우키 또한 자신을 상대할만한 자가 없어서 고독하게 시간을 보내던 중 암살자 겐의 소문을 듣고 그를 쓰러뜨리기 위해 길을 떠난다.

▶도노반과 로즈의 관계

나이트 워리어즈에서 도노반을 보면 한 여자아이를 데리고 다닌다. 그리고 도노반의 엔딩을 보면 그 여자아이의 성장한 모습이 나오는데 로즈와 흡사하다는 것을 알 수 있을 것이다.

▶가이와 소돔과 로렌토의 관계

가이는 소돔과 로렌토가 속해 있었던 메드기어를 괴멸시킨 인물이다. 당연히 소돔과 로렌토와는 원수사이라고 할 수 있다. 그러나 이상하게도 소돔과 로렌토는 서로 친하지 않은 관계인 것 같다. 조직의 라이벌적 존재??

▶사가트와 베가의 관계

얼핏 보기에는 사가트가 베가의 힘에 굴복한 것처럼 보일지도 모른다. 하지만 그렇지 않다. 사가트는 베가를 군주로 여기지 않고 베가도 사가트를 유능한 부하로 정중히 대하고 있다. 사가트는 숙명의 라이벌 류와 싸우기 위해 베가의 조직에 들어간 것이다. 류라면 틀림없이 악의 제왕인 베가 앞에 나타날 것이라고 생각했기 때문에…

PS

CD 롬의 장점을 완벽하게 살린 차세대 신 감각 RPG

장 르	시뮬레이션 RPG	현지 발매일	96년 9월
제작사	아트딩크	현지 가 격	5,800엔

전설의 오거 배틀

JUSTICE

SFC용에서의 완전 이식을 목표로 하고 있는 PS용 오거 배틀이 드디어 막바지 작업에 들어갔다. 시뮬레이션의 대가로 명성이 나있는 아트딩크가 PS만의 탁월한 하드웨어 사양을 이용해 그래픽에서 게임 시스템에 이르기까지 파워 업 이식에 완벽을 기하고 있다. 이번호에는 최초로 공개된 PS용 화면 사진을 통해 새롭게 추가된 시스템의 기능을 살펴보았다.

이것이 PS용 오거 배틀 의 매력

CD 롬이라는 미디어와 PS만의 고성능 음원을 최대한 살린 사운드를 시작으로 PS용만의 매력 요소는 상당히 풍부하다. 타이틀 데모의 스토리 해설에서는 음성이 추가되어 있으며 게임 중의 효과음도 어레인지되어 전투시의 긴박감을 더욱 높여준다.

뿐만 아니라 시나리오에 들어가기 전에는 무대 배경에 대한 해설이 삽입되어 있어 공략의 힌트가 되어 준다.

시나리오 중에서도 세이브가 가능해 하나의 시나리오에서 충분한 시간을 두고 전투에 임할 수 있다

유니트를 파견할 곳을 연속으로 지정할 수 있게 되었다. 경유하는 마을이나 교회를 지정하면 도시를 해방시키면서 목적지를 향하게 된다

박력 연출로 전투의 흥을 살린다

SFC용에 비해 제일 눈에 띄게 개량된 부분은 전투 신이다. SFC용에서는 전투시 캐릭터들의 전투를 보면서 아군 유니트를 지원했지만 PS용에서는 시점 변경을 시작으로 전투 등의 그래픽 연출이 리얼하게 표현된다. 폴리곤으로 묘사된 전투 필드 역시 입체적으로 표현되어 시점을 바꿔 모든 각도에서 전투를 즐길 수가 있게 되었다. 또한 빛의 원이나 파이어 볼 등에는 광원이 설정되어 있어 전투 필드나 그 주위의 디오라마에 광원을 주어 그 존재감을 더욱 강렬하게 어필시켰다. 이러한 뛰어난 연출 효과로 인해 PS용 오거 배틀은 단순한 이식작의 수준을 넘어서게 될 것이다.

하늘에서 번개 조각이 내려 꽂혀 적 전체에게 데미지를 주는 마법

적을 잠들게 하는 하이에로펀트 카드. 초봄의 따사로운 햇살과도 같은 분홍빛 광원이 적을 수면상태로 빠뜨린다

불덩어리 마법인 「파이어 볼」. 이글거리는 화염은 디오라마를 붉게 물들이며 적에게 돌진한다

하늘 높이 빨려올라갈 것만 같은 강력한 회오리 바람

성스런 광원으로 데미지를 주는 저지먼트의 카드. 신성스러운 빛이 전투 필드를 감싼다

MSX시절 액션 게임과는 차원이 다른 본격 AVG

장 르	어드벤처	현지 발매일	96년 11월
제작사	아스믹	현지 가 격	6,800엔

PS

루팡3세 카리오스트로 성 ~재회~

지금까지 어드벤처라는 것 이외에는 자세한 내용이 밝혀지지 않았던 PS용 『카리오스트로 성』의 화면 사진이 시스템과 함께 전면 공개됐다. MSX에서 액션 게임으로 즐겼던 유저들이나 애니메이션을 본 적이 있는 사람들에게는 옛 추억의 향수를 되살릴 수 있는 반가운 타이틀이 될 것이다.

17년 만에 부활한 카리오스트로성

게임의 무대는 크라리스가 여왕의 자리를 계승한 카리오스트로 왕국. 플레이어는 어떤 사건을 계기로 기념비 공원(monument park)이 되버린 카리오스트로 성을 방문하는 관광객이 되어 공작가에 연루된 '진귀한 비밀 구슬'의 음모를 파헤쳐 나가게 된다.

카리오스트로 백작의 야망도 사라지고 평화로운 왕국에는 또 다른 사건이 발생하게 되고…

가상의 관에서 루팡의 활약을 체험한다

카리오스트로 성에는 루팡들의 활약을 체험할 수 있는 버철 관이 있다. 여기에서는 영화를 모티브로 한 미니 게임을 즐길 수 있다.

체험관의 전체 이미지. 안쪽에는 카리오스트로를 본뜬 인형도 있다

이동과 탐색을 겸한 커서로 성과 마을을 여행하자

플레이어는 「미스트」와 같이 화면상에 표시되어 있는 커서를 사용해 마을 안을 이동하거나 여기저기 탐색할 수도 있다. 커서는 손가락 모양을 하고 있으며 위치에 따라 이동할 수 있는 방향을 지시해 준다. 그러나 커서를 수상한 지점이나 아이템이 있는 장소로 이동시키면 화살표 형태로 변해 그것이 어떤 의미를 내포하고 있는지 알 수 있게 해 준다.

수수께끼를 풀어야 할 장소에서는 그 때까지 모아둔 아이템을 사용해 진로를 열어나가는 것이 중요하다. 아이템을 사용할 때에는 화면 아래에 있는 스위치에서 윈도우를 열어 아이템을 선택한다. 선택 중에는 커서가 그 아이템 모양으로 변한다

선택할 수 있는 행동은 제한되어 있기 때문에 진로가 차단되면 아이템을 확인해야 한다

화면 사진과 같이 커서를 움직여 이동이나 탐색의 동작을 모두 실행시킬 수 있다. 예를 들어 사진의 상태에서 앞으로 진행하고 싶을 때에는 화면의 중심으로, 오른쪽으로 향하고 싶으면 화면의 우측 끝으로 커서를 이동시켜 버튼을 누르면 된다

아이템과 건물 안에 숨어있는 데이터 베이스

이 게임에는 성아래 마을의 방이나 레스토랑 등 여러가지 장소에서 영화의 데이터를 검색할 수 있다. 예를 들어 마을 중의 건물이나 실내의 장식물들을 조사할 때에도 영화와 관련된 정보를 체크할 수 있으며 플레이어가 얻을 수 있는 아이템 중에서 데이터를 직접 볼 수 있는 것도 있다. 플레이어는 이 아이템들을 입수하는 것에 따라 자신만의 데이터 베이스를 축척할 수 있게 된다.

극중에서 루팡 일행이 기거하는 방. 이 중에서도 무엇인가 발견할 수 있을 지도…

장소에 따라서는 영화의 신을 볼 수 있다

추억의 애니메이션이 데모 신으로!

게임 중에는 3D CG로 묘사되는 마을이나 성 안으로 이동하는 것 이외에도 무비를 활용한 데모 신이 삽입된다. 데모 신에는 애니메이션의 캐릭터가 등장하는 회화 신이나 클라이막스 등이 삽입된다.

회화 신

말하는 캐릭터는 애니메이션과 같은 모션을 취하고 메시지 역시 음성으로 전달된다

CG 무비

카리오스트로 성으로 이어지는 로마 수도의 내부. 영화에서 보았던 장면들이 펼쳐진다

극중에 크라리스가 붙잡혀 있던 장소. 안에 들어가기 위해서는 성으로 이어진 통로(나왔다 들어갔다하는 신축식)를 이용할 수밖에 없다

코나미가 내놓은 이슬람풍 정통 시뮬 RPG

PS

장 르	시뮬레이션 RPG	현지 발매일	96년 10월 25일
제작사	코나미	현지 가 격	5,800엔

반달 하트

잃어버린 고대문명

이번 가을 코나미에서 발매될 화제의 시뮬레이션 RPG 『반달 하트』가 발매를 앞두고 이슬람풍의 오프닝 무비와 12인의 등장 캐릭터를 전면 공개했다. 이번호에는 『반달 하트』의 주요 포인트가 되는 유니트의 특성을 통해 본격 시뮬레이션 RPG의 매력을 탐색해 보았다.

감정이입 120%! 초호화 퀄리티를 자랑하는 오프닝 무비

『반달 하트』의 오프닝 무비에는 게임의 무대가 되는 사스티가리어 대륙에 전해지는 전설과 파란만장했던 전란의 역사가 이스람 풍의 신비로운 BGM과 함께 나레이션된다. 이 오프닝 무비에서 암시해 주는 비밀은 게임을 진행시킴에 따라 서서히 그 윤곽이 드러나게 된다.

이 게임의 무대는 사스티가리어 대륙으로 부패한 구 왕조를 쓰러뜨리고 일어선 공화제 국가이다. 플레이어는 이슈타리아의 건국에서 15년이 지난 후 경비병단의 소대장 아슈 란바트가 되어 구왕조에 숨겨진 비밀을 파헤지기 위해 전투에 개입하게 된다.

이 게임은 시나리오 클리어 형태로 이야기 흐름에 따라 3D로 표현된 다양한 전장에서 적 아군이 턴제로 서로 이동 공격하는 전형적인 시스템을 갖는다.

고저차가 있는 맵에서 전투를 진행시키는 전형적인 턴제 시뮬 RPG

화려한 마법 연출이 돋보인다

각 유니트의 주요 등장 캐릭터

12인과 유니트에는 7개의 속성이 있다. 유일하게 히어로만은 전투 타입밖에 되지 않지만 이 직업은 주인공만이 가질 수 있는 것으로 변화되지 않는다. 회복계의 유니트는 회복 마법을 사용하는 것으로 경험치를 얻을 수가 있지만 좀처럼 레벨이 올라가지 않는다.

이벤트 스토리

온건파가 살고 있는 드블 지구에서 폭동이 발생. 이것은 최근 일어난 테러 활동이 그들의 소행이라고 단정지어버린 당국의 처사에 대한 분노를 표출한 것이다. 아슈 일행은 당국의 방침이 부당하다는 것을 느끼면서도 폭동진압에 나선다.

폭동이 진압되자 특별 치안부대와 케인이 나타나 폭동에 참여한 주민들을 살해한다. 분노한 아슈는 경비병 단장 크라우스의 도움으로 그 장소를 찾게되고 그러한 아슈의 정의감으로 인해 아슈 일행의 운명은 바뀌게 된다.

푸른색이 빛나는 부분에는 어디에라도 유니트를 배치할 수 있다

각 유니트의 속성

戰	전사	공수의 밸런스가 좋은 전투의 주력 유니트
甲	장갑병	공격력이 높아 물리적인 공격에 강하지만 마법에 약하다
魔	공격계 마법사	공격계의 마법을 주로 사용하며 물리적인 공격에 약하다
聖	회복계 마법사	회복계의 마법을 주로 사용하며 물리적인 공격에 약하다
弓	궁병	활을 사용해 먼 곳에 위치한 적을 공격한다
飛	비병	날 수 있기 때문에 이동 범위가 넓지만 활에 약하다
武	무투가	마법도 사용할 수 있는 만능 유니트. 그러나 결정적인 효과를 주는 특수 능력은 없다

클래스 체인지

타입	기본	1차	2차
타입 1	히어로(戰)	하이 마스터(戰)	페다인(戰)
타입 2	솔저(戰)	나이트(戰)	소드마스터(戰)
		아머(甲)	헤비아머(甲)
타입 3	아처(弓)	스나이퍼(弓)	스카이로드(飛)
		호크나이트(飛)	에이스건너(弓)
타입 4	메이지(魔)	위저드(魔)	스펠마스터(魔)
		몽크(武)	갓핸드(武)
타입 5	힐러(聖)	비숍(聖)	메시아(聖)
		몽크(武)	갓핸드(武)

각 유니트의 상관도

유니트의 속성을 나타내는 문자에 표시되어 있는 화살표는 그 화살표가 가리키는 유니트에게 강하게 된다. 예를 들면 궁병(弓兵)은 비병(飛兵)에게 우성이 되는 것이다.

호세

아처 21세

아슈와 함께 부대에서 싸우는 동료. 여자를 좋아하는 그는 전투로 긴장된 분위기를 재치있는 유모로서 풀어주는 파티의 무드 메이커

에리너

메이지 19세

과거의 전쟁에서 고아가 된 그녀는 이슈타리아의 영웅으로 불리는 장군의 손에 의해 양녀로 자라났다. 뛰어난 공격 마법을 사용하는 에리너는 행방 불명이 된 양 아버지를 찾아 여행을 떠난다

라드
솔저 26세

동료를 해적에게 잃은 선원. 술에 절어 하루하루를 보내지만 아슈 일행을 만나 그들과 동행하게 된다. 보기에는 무식하고 과격해 보이지만 의리 하나는 끝내주게 좋은 인정파 사나이

도르멘
솔저 41세

구 왕조를 쓰러뜨리는 싸움에서 활약한 장군의 부관이었던 남자. 청렴결백한 성격의 소유자로 많은 부하들에게 신뢰를 얻고 있다. 이미 전투에서 맹활약한 전적으로 인해 전투 실력을 인정받은 캐릭터

아론
아처 18세

성실하지만 왠지 패기가 없어보이는 미국 신참 병사. 같은 미군 병사인 사리어에게 마음이 있지만 현재 그녀를 좋아하는 사람은 한두명이 아니다. 신병이긴 하지만 점차 레벨 업시켜 나가며 효과적으로 이용하면 많은 도움을 받을 수 있다

린
아처 22세

아슈 일행이 여행 도중에 만나는 여성 용병. 왠지 모르게 음(陰)의 기운이 감도는 그녀는 위험을 두려워 하지 않는 무모한 싸움을 즐긴다. 마치 죽기를 원하는 것 같아 보이는 그녀에게는 무슨 남모르는 사연이 있다고 하는데…

게니우스
아처 66세

풍모로 보기에는 둔해 보이지만 하늘을 날 수 있는 비병(飛兵)의 기계 날개를 창안한 발명가이다. 홀크스와는 사이가 좋은 편이지만 말다툼을 자주한다. 활을 다루는 병사인 동시에 비병이기도 하다

아슈 히로 24세

이슈타리아 경비병단의 소대장. 「검은 질풍」이라고 불리는 검의 달인. 자국 이슈타리아에 대해 강한 자부심을 느끼고 있지만 부정부패를 일삼는 현 정세에 대해서는 강한 분노를 느낀다

산데라
메이지 49세

전설적인 대 마도사였던 산데라는 배신한 제자의 함정에 걸려들어 마법 능력을 상실하게 된다. 완고하고 입이 거칠지만 진실을 꿰뚫어 볼 수 있는 통찰력이 있다

키스
히로 27세

아슈의 일행으로 과묵한 거구의 남자. 감정에 이끌리지 않고 언제나 침착하고 냉정하게 전황을 파악한다. 아슈와는 언제나 좋은 상담 상대가 된다

사리어
히어로 17세

전투에 참가하면서 자신의 연인을 찾는 신참 미군 병사. 성격이 밝고 낭만적인 면이 있지만 지극히 냉정한 현실주의자이다

홀크스
히어로 65세

에리너를 손녀처럼 여기고 있는 노인으로 에리너를 보호하기 위해 그녀와 동행한다. 회복 마법에서는 홀크스의 능력도 도움이 될 때가 있다

주변 탐색

이 게임에서는 공격이나 마법 이외에도 주변을 탐색하는 것이 가능하다. 스위치 등이 맵 상에 있을 수도 있고 그것을 누르는 것으로 지형이 크게 변하기도 하며 이것으로 인해 전황이 크게 뒤바뀔 수도 있다

스위치 발견

붉은 색으로 둘출된 사각이 스위치이다

스위처를 누르면 연결되어 있던 다리가 폭파되도록 설치되어 있다

게임 초반의 아군 유니트는 3인

이슈타리아의 치안을 유지하는 경비 병단 16소대의 멤버들. 이 소대는 아슈, 키스, 호세가 중심이 되어 구성된다. 3인은 게임 초반에서 유니트를 구성한다.

유니트의 행동

직접 공격

검 등의 직접 공격은 유니트끼리 서로 접근시키지 않으면 안된다

간접 공격

빨갛게 표시된 부분이 공격 가능한 장소. 상대가 궁병이라면 반격해 온다

마법

붉은 부분이 마법의 사정거리이며 노란색 부분은 마법 효과가 있는 범위

체험판 롬에서 판명된 『WA』 시스템 대공개!

PS

장르	RPG	현지 발매일	96년 10월
제작사	SCE	현지 가격	5,800엔

WILD ARMS 와일드 암즈

발매일이 연기되어 많은 유저들을 궁금증에 시달리게 했던 『와일드 암즈(이하WA)』가 체험판 CD를 통해 오프닝 무비와 전체적인 게임 시스템을 공개했다. 아직 완성도를 평가하기에는 조금 이른감이 있지만 SCE가 심혈을 기울여 만든 야심작인 만큼 그래픽이나 게임성에서 있어서 뛰어난 퀄리티를 보여줄 것이다.

감미로운 BGM과 판타스틱 무비의 결합

『와일드 암즈』의 오프닝 무비는 SCE의 초기 타이틀인 『크라임 크래커즈』의 엔딩 애니메이션을 능가할 정도로 아름다운 고화질을 자랑한다. 3분 동안 펼쳐지는 깔끔한 동영상과 BGM에 넋을 잃어 게임을 진행하는 것을 잃어버리는 유저들이 생겨날 지도…

동영상으로 만들어 CD에 수록했는데도 이 정도 놀라운 고화질을 보여준다

고화질, 고해상도의 오프닝 무비가 수록되어 있다

감미로운 어코스틱 음색에 실려 3인의 모험이 그려진다

선사 문명이 마족과의 싸움에서 사용한 금기 병기인 고렘. 그 손 위에 세시리어가 올라서 있다

포스 게이지
힘이 모아진 형태를 나타내는 게이지. 이 게이지 레벨에 의해 사용할 수 있는 능력이 다르다

출현한 적의 이름
출현한 적 캐릭터의 명칭과 개체수가 윈도우에 표시된다.

아군 패러미터
여기에 파티 캐릭터의 이름과 패러미터(HP, MP)가 표시된다. 수치가 낮아지면 문자는 적색으로 변한다

선택할 수 있는 커맨드
방향키에 대응되는 5개의 커맨드(싸우기, 마법, 방어, 포스 어빌리티, 아이템)를 사용할 수 있다.

WA 가 추구하는 기본 컨셉트를 이해하자!

『WA』는 '좀 더 쉽게, 좀 더 재밌게 만들자'는 것이 이 게임에 참여하고 있는 개발진들이 추구하는 기본 컨셉트로 이와 같은 취지가 가장 잘 반영되고 있는 것이 바로 시스템에 관한 부분이다.

방향키에 대응되는 커맨드 조작은 상당히 간단하며 전투 중의 시간 연출역시 참신한 느낌으로 진화됐다. 폴리곤의 전투 신 화면 교체 시간이 빨라짐에 따라 스트레스 없는 게임을 즐길 수가 있게 된 것이다.

방향키에 대응한 아이콘형 커맨드로 행동을 선택하는 턴 제 전투

FORCE레벨의 확대

각 캐릭터가 적의 공격을 받으면 게이지가 쌓이고 그 쌓인 형태로 다른 특수 공격을 사용하게 되는 것이 바로 「FORCE ABILITY」이다.

기존에는 일부러 윈도우를 열어 게이지 레벨을 확인해야 했지만 와일드 암즈에서는 레벨 상승시에 화면 하단부에 보기 쉽게 표시된다.

격투게임을 연상케하는 시각효과

개량된 것은 포스 어빌리티만이 아니다. 앞에서 설명한 대로 전투시의 템포가 현저하게 개선되어 쾌적한 게임 환경을 보여준다. 또한 적

락 온

힘의 레벨 업!

▲적의 공격을 받아 FORCE의 레벨이 상승하면 화면 아래 부분에 사진과 같이 표시된다

▲커맨드를 선택해 어빌리티를 선택하면…

◀그 레벨에 대응한 어빌리티를 사용할 수 있다. 이것은 로디의 어빌리티인 「락 온」

을 포함한 각 캐릭터의 행동 패턴이 나 광선 처리 등의 연출도 뛰어나 3D 폴리곤 격투 액션에서나 볼 수 있는 리얼한 움직임을 RPG 전투에서 경험할 수 있게 될 것이다.

사용 가능한 모든 액션을 이용하자!

필드 부분에서 플레이 캐릭터의 행동은 액션 RPG와 같은 것이 많다. 플레이어는 이들의 액션을 모두 사용해서 필드와 던전에 숨어있는 수수께끼를 풀어나가야 한다. 그것들은 아주 간단한 것에서부터 퍼즐과 같이 복잡한 것까지 다양하게 준비되어 있어 호기심과 탐험심이 풍부한 유저들에게 대만족을 안겨줄 것이다.

적 캐릭터를 포함해 전투시의 리액션이 다양하다

폴리곤으로 묘사되기 때문에 다양한 각도에서 격투 게임과 같은 동작 패턴을 감상할 수 있다

이것은 크리티컬 히트(치명타)를 입었을 때의 시각효과

때에 따라서는 이러한 구도에서 전투할 때도 있어 플레이어를 당황하게 만들기도 한다

새롭게 밝혀진 트랩

체험판에서 플레이할 수 있는 것은 3인의 독립된 최초의 시나리오로부터 3인이 집결하기까지 이다. 플레이어는 모두 4개의 던전을 탐색해 다양한 트랩을 풀어나가야 한다. 그 중에는 상당히 난해한 것도 있지만 대부분 푯말을 이용해 힌트를 주고 있어 RPG 초보자들도 별 무리없이 플레이할 수 있도록 배려되었다.

이와 같이 표지판이나 벽보가 각 던전에 설치되어 있다

입구를 폭파하자!

로디의 시나리오 최초에 등장하는 던전 트랩. 바위로 막힌 통로가 있어 이것을 폭탄으로 폭파해 통과해야 한다. 3인이 집결한 후의 시나리오에서도 이와 같은 바위는 여러 곳에서 등장한다.

주의 사항을 무시하고 대쉬하면 몬스터를 만날 확률이 높아진다

발소리를 죽이자!

이것은 로디의 시나리오에 등장하는 것으로 '발소리를 내지마'라는 주의 사항이 적혀 있다.

금기 도서를 봉인시키자!

이것은 세시리아의 시나리오에 등장하는 봉인도서관. 푯말에 적힌 메시지대로 3권의 책을 가져다 불속에 던져버려야만 진로를 열 수 있다.

봉인 도서관은 이름 그대로 봉인해야 할 금기 도서가 있는 곳

필드에도 다양한 설치물이 가득!

던전 안에서 뿐만 아니라 마을 등의 필드에서도 설치물이나 여러가지 트랩들로 가득하다.

로디의 시나리오에 등장하는 사프 마을의 닭들 중에는 한마리만이 아이템으로 변한다

크라운 수도원에도 비밀이 숨어 있다

게임 초반에 등장하는 무기

바니신그레이

하나의 적을 목표로 집중 공격하는 레이더 캐논. 대단한 파괴력을 갖는 만큼 에너지 소비가 크기 때문에 사용 회수는 제한된다.

ABM 런처

소형 ABM(anti-ballistic missile/탄도탄 요격 미사일)을 발사하는 런처. 다량의 미사일에 의해 공격이 가능하다.

핸디 캐논

게임 스타트부터 사용할 수 있는 기본 무기. 손에 쥘 수 있을 정도의 사이즈로 장비할 수 있는 탄수가 많으며 명중률도 높은 편이다.

프리즘 레이더

프리즘에 의해 광범위하게 광선을 내뿜는 소형 레이더 병기. 위력은 그다지 없지만 한 파티의 적을 공격할 수 있다.

트윈

정신을 집중시켜 원격 조정하면 로디의 주위를 회전하는 쌍둥이 구체(球體디바이스). 괴상하게 생긴 스타일과 조작법을 보이나 효과(공격과 방어를 동시에 할 수 있다.)만큼은 확실하다.

PS

뿅뿅 망치로 싸우는 위대한 꼬마 전사들!

장르	격투 액션	현지 발매일	96년 9월
제작사	타카라	현지 가격	5,800엔

이등신전

개성적인 8인의 대두 전사가 우스꽝스러운 무기를 들고 싸우는 코믹 배틀 『이등신전』. 투신전 시리즈를 즐겼던 팬들과 여성 유저들의 관심을 한 몸에 받고 있는 『이등신전』이 발매 한달을 앞두고 8인의 전사와 신 시스템을 전면 공개했다.

머리 크기부터 시스템까지 완벽한 !

「투신전」의 캐릭터들이 SD 타입으로 등장하는 이 게임은 단순히 캐릭터만을 축소시킨 것이 아니다. PS 본체의 「마임」이라는 기능을 사용해 자유자재로 캐릭터를 신축시킬 수가 있기 때문에 그것을 이용해 참신한 오리지널 타이틀을 만들자는 것이 이번 『이등신전』의 탄생 배경이다. 지금까지의 투신전 시리즈의 경직된 이미지를 일신해 코믹한 요소와 신 시스템, 새로운 스토리를 도입, 오리지널 타이틀이라 해도 손색이 없을 정도로 참신한 게임성을 보여주자는 것이 제작진들의 생각이다.

이번 이등신전에서 가장 특이할 만한 사항은 가드의 개념이 좀 달라졌다는 것이다. 종래의 가드 시스템이라면 기다리는 상태가 되거나 움직임이 정지해 버리는 경우를 들 수 있다. 하지만 이 게임에서는 가드 대신에 '적의 공격을 받아치는' 동작을 버튼 하나로 가능하게 한 것이다. 이것이 성공하면 공격측에 틈이 생겨 공격측과 수비측이 바뀌어 버리게 된다. 때문에 이러한 시스템으로는 일방적인 공격과 수비 패턴이 배제되어 긴장감 넘치는 대전을 즐길 수가 있는 것이다.

8인의 캐릭터가 드디어 한자리에 모였다. 과연 여기에서 누가 주역의 자리를 차지하게 될 것인지…

각 캐릭터들의 음성도 「버파키즈」 만큼이나 깜찍할 것 같다

공격 포즈는 물론, 졌을 때의 포즈 또한 애교 만점

슈우는 오른손에 부적을 들고 영을 소환한다

리카와 류지가 손을 잡고 있는 이미지 컷. 이들의 관계는? 친구인가, 숙적인가, 아니면…

이등신전 만의 고유 시스템

신 시스템인 「기합 시스템」은 버튼의 조합에 따라 연속기를 만드는 시스템으로 입력방법이 조금 까다롭다. 점차적으로 리드미컬하게 하나의 기술에서 다른 기술로 부드럽게 입력해야 한다. 하지만 아무리 입력을 잘해도 제일 처음의 모션만이 반복되는 경우도 있을 수 있다.

리카의 발차기 공격

보기에는 조금 우습게 보여도 방심은 절대 금물!

류지의 필살 공격

공격은 가드하지 않고 튕기기!

이 게임에서는 가드가 없기 때문에 상대의 공격을 피하든지 튕기나오기로 대응해야 한다. 상대의 공격이 적중되기 직전에 R1 버튼을 누르면 상대가 튕겨나와 일정시간 동안 경직상태가 된다. 「측전」이나 「웅크리기」도 물론 적절히 사용하는 것이 가드의 포인트가 된다.

상대의 공격을 감지해 타이밍에 맞춰 R버튼을 누르자

튕겨진 상대는 손을 올리고 굳어버리게 되는데 이 때의 놀란 표정은 깨물어 주고 싶을 정도로 깜찍하다

장풍계는 반드시 피하자!

장풍계는 튕겨지지 않기 때문에 점프나 좌우로 구르기를 이용해 능숙하게 피해야 하며 구른 다음에는 반격하는 것을 잊어서는 안된다. 장풍계를 갖고 있지 않은 캐릭터는 어떻게 해서든지 품 속으로 파고드는 것이 중요하다.

에이지의 구르기나 엘리스의 측전 점프 등 캐릭터에 따라 사용 방법이 달라진다

8캐릭터의 스테이지

에이지

엘리스

소피아

트레이시

류지

슈우

리카

바이프

깜찍이 악동들

리카

- 클래스 / 1학년 F반
- 사용무기 / 뿅뿅 망치
- 소속 / 문예반

프랑스인인 아버지와 일본인 엄마를 가진 혼혈아. 똑부러지는 성격에 영특한 머리를 가진 리카는 한번 싫은 것은 영원히 싫은 고집불통. 여기에 호기심 또한 끝내주게 많은 행동파

망치를 바닥에 두드릴 때 생기는 별을 이용해 공격해 온다. 별이 분산되기 때문에 피하기가 그리 쉽지 않다

한번 굴러 망치를 휘두르는 공격. 보기보다 리치가 짧다

슈우

- 클래스 / 1학년 H반
- 사용무기 / 부적, 센스위
- 소속 / 연금술 동호회

수호령과도 같은 「센스위」를 사용해 싸우는 비밀의 주사. 강림술 의식을 위해 실험재료가 되는 인물을 찾아 학원 내를 분주하게 돌아다닌다.
어떤 사건을 계기로 류지와는 라이벌이 된다.

센스위가 나타나 슈우를 대신해서 연속 펀치를 날려준다

부적을 늘어뜨려 공격하는 슈우의 진귀한 기술

센스위의 헤딩

류지

- 클래스 / 1학년 F반
- 사용무기 / 청룡도
- 소속 / 無

불량건강우량아로 통하는 좀 이상한 소년. 본래는 리더 쉽이 강하지만 매사 모든 일에 무기력, 무관심하며 행동에 있어서도 상당히 소극적이다. 학원 내에서는 건달로 통한다.

축구공을 이용하는 류지의 필살기

회전하면서 위로 떠올라 검을 내리치는 공격. 날아오르는 스피드가 느리기 때문에 피하기 쉽다

소피아

- 클래스 / 1학년 B반
- 사용무기 / 채찍
- 소속 / 체조부

꼬마가 되어도 여왕의 근성을 버리지 못하는 소피아는 여전히 채찍을 들고 설쳐댄다.

섬머 솔트 킥은 타이밍을 맞추면 복수 히트가 가능하다

살살 약을 올리며 상대 주위를 돌면서 접근한다

SS

고바위

버파키즈가 발매되었다. 아케이드용 버파키즈를 보고 다소 실망한 유저들이 많았을 것이다. 하지만 새턴용 버파키즈는 아케이드에서 더욱 파워 업해서 돌아왔다. 더욱 깨끗해진 그래픽은 물론이고 코믹하고 깔끔한 엔딩과 오프닝, 어려운 기술도 쉽게 사용하게 해주는 콤보 쯔꾸르에 와이어 프레임 모드까지!

이제 파이팅 바이퍼즈가 발매되고 9월에는 리얼바우트 아랑전설도 발매될 것이다. 격투 게임에서 새턴은 독보적인 위치에 오르게 된 것인가?

이달의 기대 소프트

리얼바우트 아랑전설

8월에 나올 예정이었다가 9월 20일로 미루어진 리얼바우트 아랑전설. 독특한 게임성과 연속기로 게임센타에서 많은 유저들에게 인기 있었던 기대작이 드디어 새턴으로 등장한다. 새턴용 램팩을 이용하기 때문에 더더욱 기대되는 게임이다. 과연 KOF' 95 이상의 이식도를 보여줄 수 있을 것인지…

격투액션 / 9월 20일 / 8,800엔

노엘 VS 두근두근 메모리얼

매니어를 울리는 미소녀 AVG 게임의 최강자

연애와 흡사한 체험을 모티브로한 유명 게임 소프트와 새로운 가능성을 느끼게 하는 역작이 여름을 기점으로 하여 대거 출시됐다. 『두근두근 메모리얼』(SS)과 노엘(PS)이다.

언제부터 미소녀게임이 등장하였는지 몰라도 그런 신조어가 확산되기 시작했고 미소녀 게임 유저들은 발매와 더불어 구입 초읽기에 들어갔다. 그런데 미소녀 게임하면 흔히 일본의 DOS/V 게임이나 야한 성인용 CD롬을 연상하기 쉬운데 이 게임들은 미소녀 게임이지만 그런 부류와는 전혀 다르다.

게임 중에는 여체가 나오는 장면은 전혀 없다. 여자아이와 연애를 성취시키기까지의 「과정」을 즐기는 게임인 것이다.누구나 다 한번쯤은 체험할 연애 감정, 상대의 언어와 행동에 노심초사하며 짜릿해지는 감정, 플레이하기 시작하면 다양한 감정이 계속해서 용솟음쳐 온다.

게임 소프트에서 실제로 연애를 하는 것 같이 가슴을 졸이기기도 하고 게임 중의 여자아이에게 깊게 감정 이입되어 버리는 것은 무엇이라고 표현하기 어려운 체험일 것이다.

게임에서 사랑을 느끼는 참신한 소프트 두근두근 메모리얼

『두근두근 메모리얼』은 아직까지 4종류의 게임기용으로 발매되어 왔다. 최초는 PC엔진용 소프트이다. 게임 팬의 흥분을 자극시킨 차세대기가 등장한 후 이렇다할 큰 선전도 없이 데뷔했다. 그 재미를 가장 빨리 느낀 팬층이 PC통신 등을 이용해 감동을 뜨겁게 일본 전역으로 퍼뜨렸고, 국내에서도 같은 방식으로 인기도를 더해갔다. 현재도 PC통신을 보면 『두근두근 메모리얼』에 대한 이야기로 도배를 할 정도이다. 덕택에 플레이 스테이션용이 등장하기까지 충분히 붐을 일으킬 기반은 완성되어 있었다.

게임의 무대는 가공의 고등학교. 3년간의 학교생활을 통해 여자 아이에게 접근하게 된다. 데이트와 수학여행 등의 이벤트를 경유해 졸업식에 여자아이로부터 고백을 받으면 성공한다는 내용이다.

등장하는 여자아이는 총 11명. 주연격인 후지사키로부터 고백을 받는다는 일련의 목적은 있지만 누구랑 사랑을 해도 관계없다. 연인이 된 여자 아이와 데이트를 거듭해 간단한 회화를 나누고 있으면 친밀도가 늘어간다. 회화 도중에 얼굴을 붉히거나 이름을 부르다 점차 별명을 부를 정도로 허물없는 관계가 되는 것이 과정이다.

너무 한명에게 열중하면 다른 여자아이로부터 미움을 받는다. 나쁜 평판은 이윽고 그녀에게도 전해진다. 플레이어의 능력과 지휘력이 인정받는 곳이 바로 이곳이다. 최악의 사태를 피하기 위하여 다른 여자아이에게도 끊임없이 신경을 쓰지 않으면 안되는 것이다.

그런데 어째서 이 게임은 압도적인 지지를 받은 것일까.

그것은 『두근두근 메모리얼』의 재미가 과거의 게임과 비교해 완전히 다른 것이기 때문이다. 이질의 게임이라고 할까.

회화가 필요한 커뮤니케이션 노엘

『노엘』의 세계는 근미래. 게임을 비추는 모니터를 그대로 TV전화로 간주하여 게임을 플레이하는 유니크한 아이디어를 창출했다. 한마디로 이야기 하면 『노엘』은 여자아이와 회화를 즐기는 게임이다. 전화로밖에 커뮤니케이트할 수 없는 상대와 회화를 길게 하도록 머리를 짠다. 전화로 여러가지 통화를 하여 점차로 여자아이의 마음을 유도해 간다. 성우의 연기에 의한 대사의 미묘한 변화에 여자아이의 마음의 동요를 읽어들여 연애 성취의 반응을 느낀다. 그러므로 여자아이에게 느껴지게 하는 감정이입의 깊이에 비례해 게임의 재미도 늘어만 가는 것이다.

회화방법은 다음과 같다.

여자아이의 애니메이션과 연동해 대사를 말할 수 있다. 예를들면 「학교에서 시험이 있어서…」라는 대사가 있다. 그 중의 키워드인 「학교」와 「시험」이 볼이 되어 플레이어에게 운반되어 온다.

「학교」라는 볼을 여자아이에게 던지면 그 행위가 질문이 되어 「우리 학교에서는…」라고 새로운 회화가 생긴다.

이렇게 설명하면 간단하게 생각할지도 모르지만 상당히 어렵다. 특히 일본어에 능숙치 못한 국내 유저들은 게임을 전혀 진행할지 모른다. 회화의 내용이 여자아이에게 있어서 싫은 내용일수도 있고 어리석은 내용일지도 모른다. 그런 화제를 계속 나누려고 한다면 전화를 빨리 끊어버리자. 또 같은 연배의 여자아이처럼 회화가 A로부터 B의 순서대로 진행되는 것이 아니고 A부터 C라는 식으로 돌연 옮겨버리는 경우가 있다. 여자아이가 C의 화제에 열중하는데 타이밍을 못 맞춰 B의 키워드를 던져버려서는 실패이다. 언어로 이야기되는 내용을 음미하고 상대편에 있는 여자아이의 본심을 알아내는 지적인 게임이다.

●공통점

실제와 비슷한 가상의 세계(게임)에서 여자친구를 사귀는 것이 목적이라는 것이 가장 큰 공통점이다. 플레이어 자신은 게임의 주인공이 되어 게임 안에서 우연한 기회(또는 다른 인물의 소개 등)로 인해 여러 캐릭터들을 만난다. 그 캐릭터들과 여러가지 것들을 이야기하는 과정에서 자신의 마음에 드는 캐릭터도 생기게 되고 그 캐릭터와 허물없는 관계가 되기 위해 주인공은 갖은 노력(?)을 한다. 역시 최종 목적은 연인사이가 되는 것이다. 이 두 게임들은 그 과정을 통해 연애 감정을 느끼고 즐길 수 있다. 단순히 만나고 이야기하는 과정이라면 상당히 지루하고 재미없을 것이다. 이런 지루함을 다양한 주제의 이야기거리와 자신의 선택에 따라 완전히 달라지는 상대방과의 대화, 갑자기 벌어지는 이벤트들이 이러한 지루함을 커버함과 동시에 게임의 흥미를 높히고 게임에 몰입하게 만든다.

●다른점

두근두근 메모리얼	노 엘
주인공이 속한 세계의 배경이 현대이다.	배경이 미래이다.
학교생활을 통해 캐릭터들을 만나게 되고 실제로 일어날 수 있는 이벤트들 (유원지에 놀러가기, 극장에 가기 등)을 통해 캐릭터들과 더욱 친밀해진다.	미래의 통신수단인 비디오폰을 통해 캐릭터들을 만나고 대화한다. 대화의 주제에 알맞는 말을 함으로써 친밀도가 높아져간다.
주인공은 학생의 신분이기 때문에 공부도하고 서클활동도 할 수 있다. 학교에 관련된 이벤트들도 다수 등장한다. (운동회, 축제 등) 성격과 환경이 다른 각양각색의 캐릭터들이 등장한다.	주인공이 학생의 신분이겠지만 학교에 대한 이벤트는 안나온다. 전화를 거는 시간대에 따라 이벤트가 바뀐다. 등장하는 여성 캐릭터가 3명이다.

●연애성공 난이도

두근두근 메모리얼은 물론 일본어를 알아야 하지만 대화 내용을 볼 수 있고 중요한 대화를 할 때는 객관식 선택형으로 문장(한자가 포함되기 때문에 일본어에 능통하지 않아도 어느정도 이해가 가능하다.)이 나오기 때문에 일본어를 잘 몰라도 게임을 즐길 수 있다. 또 등장 캐릭터의 성격, 좋아하는 것들에 맞춰 행동하면 쉽게 점수(?)를 딸 수 있다. 주인공이 좋아하는 캐릭터 외의 캐릭터들이 질투를 느껴 방해를 할 수도 있지만 조금씩만 신경쓰면 되므로 그리 어렵지 않다고 할 수 있다. 단, 숨겨진 여러가지 이벤트를 보는 것은 여러 조건들을 만족시켜야 하므로 조금 힘들다.

노엘은 플레이어가 일본어에 능통하지 않으면 게임의 진행 자체가 불가능하다. 등장 캐릭터가 말하는 것을 듣고 즉시 알맞는 대화를 해야 하므로 우리나라 유저들에게는 무리가 있지않을까 싶다. 등장 캐릭터의 성격에 알맞는 행동을 해서 점수를 딴다는 것은 두근두근 메모리얼과 동일하지만 캐릭터들과 대화할 수 있는 시간도 일정하게 정해져 있고(비디오폰의 사용시간이 무제한이 아닐 뿐만이 아니라 캐릭터들이 집에 있을 때, 전화하기 적당한 시간대 등도 생각해야 한다.) 상당히 순발력있게 행동해야 하기 때문에 두근두근에 비하면 상당히 난이도가 높다고 할 수 있다.

●미소녀 용모도

유저의 취향에 따라서 어느 쪽의 용모가 더 좋다는 의견은 여러가지로 나올 수 있다. 하지만 굳이 택하라면 노엘쪽이 더 낫지 않을까? 노엘의 캐릭터들은 요즘 신세대들이 좋아하는(?) '쭉쭉빵빵'형의 캐릭터 들이다. 또한 얼굴의 생김새도 서구적이라고 할 수 있다. 물론 두근두근의 캐릭터들도 귀엽긴 하지만 예전에 나온 게임이니만큼 좀 떨어진다.(오프닝에 나온 캐릭터들로 비교를 하자면 함부로 정할 수 없지만 게임에서의 캐릭터 그래픽으로 보면 두근두근보다는 노엘이 월등하다.)

●명인의 평가

▶평가에 참가한 명인

송백정, 김또깡, 장소팔, X아이, 박쥐연

두근두근 메모리얼은 다양한 캐릭터의 등장과 현재 실제로 일어날 수 있는 이벤트들을 즐길 수 있기 때문에 게임에 쉽게 몰입하고 감정이입할 수 있다. 하지만 대화가 정해져 있고 조금만 신경쓰면 일이 술술 풀린다는 것 때문에 금새 지루해질 수 있다. 그러나 대화 선택이 객관식인 점, 메시지가 화면에 출력되는 점 등 때문에 우리나라 유저들도 쉽게 즐길 수 있는 점이 장점이라 할 수 있다.〈8점〉

노엘은 대화하는 형식의 게임이기 때문에 일본어에 능통하지 않으면 게임 진행에 무리가 있다. 그러나 실제로 대화할 때 처럼 순발력있게 대화를 진행시켜야 하므로 자신이 정말로 게임의 캐릭터가 되어 대화를 하는 듯한 착각을 일으킬 수 있다. 이러한 게임요소들 때문에 두근두근보다는 난이도가 높겠지만 목적이 성공하게 된다면 그 만족도는 훨씬 높을 것이다.〈7점〉

RPG사상 최대의 프로젝트!
그랜디아

게임 아츠에서 차세대 RPG다운 RPG가 등장한다. CD 2장으로 만들어졌으며 3D 리얼타임 CG에 폴리곤까지 사용되어 부드러운 애니메이션과 생생한 캐릭터들의 동작을 무기로 새로운 모험의 세계를 연다.

장 르	RPG	발매일	97년 봄
제작사	게임 아츠	가 격	미정

GRANDIA

3D 리얼타임 CG의 새로운 세계

「새로운 세계」가 「새로운 캐릭터」와 만나 새로운 감동을 불러 일으킨다. 본 적도 없는 거리와 본 적도 없는 장소를 자유롭게 탐색하는 어쩌면 당연한 이야기가 『그랜디아』가 등장하기 전까지는 불가능했다. 나무들이 숨쉬는 숲 속을 방황하고 용암이 흘러내리는 화산을 돌아 다닌다. 자연의 풍경이나 인공 건축물 등 모든 맵이 리얼타임 폴리곤으로 만들어진 세계이므로 자유롭게 시점을 움직이고 자유롭게 탐색할 수 있다. 또한 프로 애니메이터들에 의해서 탄생된 캐릭터들의 생생한 움직임과 융합되어 이 장대한 활력 넘치는 세계가 완성된다. 아직 만나지 못한 동료들과 돌아다니는 세계 속에서 모르는 사람과의 우연한 만남, 모험의 진정한 즐거움과 RPG의 새로운 가능성을 느낄 수 있을 것이다.

라이프 감각으로 살아나는 캐릭터들의 동작

「걷기」, 「달리기」, 「점프하기」, 「엎드리기」, 「일어서기」, 「놀라기」, 「식사하기」 등 수십 종에 달하는 다채로운 액션과 수백 종에 달하는 표정이 살아있는듯한 캐릭터들을 탄생시킨다.

알테밋 액션 배틀 시스템

간단한 커맨드 선택만으로 격투 액션 게임 이상의 움직임을 리얼타임으로 즐길 수 있는 「구극」의 전투 시스템. 물론 전원이 동시에 싸울 수있고 이로인해 서로 도움이 되기도 하고 서로 방해가 되기도 하는 등의 전략성은 지금까지의 RPG에서는 볼 수 없었던 박진감과 즐거움을 선사할 것이다.

스토리

아직 모험 활극이라는 단어가 빛을 잃어 버리기 전의 세계 한쪽에서 이 이야기의 주인공인 저스틴이 살고 있었다. 어른들은 "이제 모험의 시대는 끝나 버렸어. 저스틴!"하고 말을 했지만 이런 때 저스틴의 대답은 한결같이 똑같았다. "헤헤헤. 이제부터 지켜 봐 주세요. 내가 엄청난 대모험을 시작할테니까 여러분 놀라지마세요." 저스틴에게는 어릴적 돌아가신 아버지와 같이 모험가가 되어 새로운 대륙 에렌시아로 건너가 고대 엔줄 문명에 얽힌 수수께끼를 푸는 것이 가장 큰 꿈이었다.

그러던 어느날 저스틴은 박물관 관장으로부터 펌 거리의 북쪽에 있는 설트 유적으로의 견학 제의를 받았다. 설트 유적은 현재 가라일군이 발굴하고 있는 고대 엔줄 문명의 유적 중 하나였다. 고대문명에 흥미가 있던 저스틴을 위해 관장이

배려해 준 것이다.

저스틴은 여동생과 같은 존재인 어린 수우와 함께 즐거운 마음으로 설트 유적으로 견학을 떠나게 된다. 하지만 이것이야말로 상상도 할 수 없는 모험의 시작이 되는 것으로 저스틴은 아직 모르고 있다. 하지만 서서히 운명의 열차는 출발하고 있는데...

등장 캐릭터

피나

뮤렌 대좌의 부관으로 군의 비밀 계획에 있어서 특별한 역할을 담당하고 있는 듯하다. 군인으로서 뿐만 아니라 인간적으로도 뛰어난 성격을 가지고 있어 병사들에게도 존경을 받는다.

수우

저스틴의 옆집에 사는 천방지축. 부모가 모두 돌아가셨기 때문에 삼촌에 의해서 길러지고 있다. 저스틴의 아버지가 옛날 여행 끝에 찾아내어 데리고 온 불가사의한 생물 푸이를 항상 머리 위에 태우고 다닌다.

피나

신대륙에 있는 뉴 펌의 거리에 살고 있는 모험가. 모험가 협회에 소속되어 있고 협회에서 가장 뛰어난 실력을 가지고 있다. 밝고 활달한 성격을 가진 미소녀로 항상 웃음을 잃지 않으며 모두에게 인기가 높다.

뮤렌 대좌

냉정함으로 수완가로서 인정받는 미남자. 타인에게 좀처럼 마음을 열지 않지만 부관인 린에게는 마음을 터놓고 지낸다. 펌 거리의 북쪽에 있는 설트 유적에서 저스틴과 만나게 된다.

저스틴

모험가였던 돌아가신 아버지의 유품인 「정령석」을 소중히 지니고 다닌다. 열혈소년으로 행동력이 있고 쉽게 사람들과 친해진다. 사물을 깊이 생각하지 않고 돌발적인 행동으로 자주 실수를 저지른다.

탈 것도 충실

증기산업이 성행한 이 문화권에서는 바다를 건너는 교통수단 역시 증기선이며 대륙내의 이동수단 역시 증기 기관차이다. 그러나 가라일 군은 이런 증기 문화와는 달리 별도의 기술을 가지고 있고 전차까지 만들어 낸다. 여행 중에는 이러한 탈 것 이외에도 충분한 탈 것을 발견할 수 있을 것이다.

여선

전차

도항선

대륙에 펼쳐지는 두번째 이야기

장 르	시뮬레이션 RPG	현지 발매일	96년 10월 발매 예정
제작사	세가	현지 가 격	6,800엔

리그로드 사가2

Riglordsaga 2

『리그로드 사가』를 기억하고 있는 새턴 유저들이 몇이나 될지 모르지만 새턴 초기에 발매된 3D 시뮬레이션 RPG로 좋아하던 유저와 싫어하던 유저가 분명했던 게임으로도 유명하다. 전작에서 보여줬던 거칠은 필드와 부자연스러운 캐릭터의 공격 패턴은 개선됐을까? 그 궁금증을 알아보자.

리그로드 사가2, 과연 어떤점이 변했는가?

전작으로부터 1년, 명작 시뮬레이션 RPG의 속편이 드디어 그 모습을 드러내기 시작했다. 『리그로드 사가2』는 전작과 마찬가지로 3D로 구성된 시뮬레이션 RPG이다. 맵 상에서 나타나는 적을 아군 유니트를 조작해서 쓰러뜨리는 것이다.

스토리는 전작에서 약 100년 후의 세계에서 펼쳐진다. 리그로드 대륙의 서북쪽에 위치한 드라군 왕국의 성에서는 전사를 목표로 하는 왕녀 뮤우가 살고 있었다. 그러나 갑자기 왕국은 미지의 마법국가 「카달」의 침략을 받는다. 거기에서 도망친 뮤우와 이웃나라의 왕자 라스티는 리그로드를 구할 동료를 찾아서 우호국인 「야마타이」로 향한다.

이번 『2』의 특징이라고 할 수 있는 기복이 심한 지형을 무대로 전투를 펼치고 있는 뮤우와 라스티. 그들의 앞에 있는 것은 적인가 아군인가?

시스템적인 변화로는 전작에서 이동 거리 등에 영향을 미쳤던 「높이」의 개념이 보다 강조됐다. 구체적으로는 공격 데미지의 증감이나 명중률의 변화 등 전투에 따라 직접 관계되도록 되어 있다. 또한 전작에서는 없었던 절벽이나 솟아오른 발판 등의 지형도 등장하여 시뮬레이션적인 부분에 보다 전략성이 추가되었다. 더욱이 전작의 3배나 되는, 광대하게 넓어진 세계 맵과 이벤트의 풍부함은 더욱 흥미로

험한 산맥의 작은 마을에 살고 있는 뮤우. 나무나 바위 등의 오브젝트가 보다 리얼해졌다

지형의 텍스처와 몬스터도 더욱 섬세하게 그려져 있다. 안쪽의 동굴에는 들어갈 수 있을까?

■전작 리그로드 사가란?

1995년 7월 21일에 발매된 새턴 초기의 명작 RPG. 고저차가 있는 맵에서 펼쳐지는 택티컬 배틀과 수많은 기술로 이루어진 「스킬 시스템」이 유저에게 호평을 받았다. 스토리는 야마타이 국의 겐유사이에게 조국을 빼앗긴 아사 왕자가 동료들과 함께 리그로드 대륙을 구한다는 내용이다.

2 의 변모된 3대 요소 체크

이번에 공개된 『리그로드 사가2』의 최신 정보는 전작에서 호평받았던 『스킬 시스템』의 진화와 『리얼타임 이벤트』, 그리고 시점 변경이 자유로운 맵에 대해서이다. 화면 사진만으로는 큰 변화를 느낄 수 없을지도 모르지만 전작을 클리어한 사람이라면 한눈에 알 수 있을지도…

체크포인트 1 스킬 시스템이 대폭 파워 업

뮤우 용변화

◀드라군 왕국의 선택받은 자만이 사용할 수 있는 용의 기술. 빛에 둘러싸인 뮤우가 고귀한 자색의 용으로 변한다

전작 『리그로드 사가』의 특징으로써 전투 중에 새로운 기술을 익히는 「스킬 시스템」이 있었다. 물론 이 『리그로드 사가2』에서도 그 시스템은 건재. 거기에다 스킬의 종류도 대폭 늘어나 총수가 200종류 이상이 되었다(전작은 150종류). 물론 전작에는 없었던 새로운 스킬이나 기술도 다수 등장하기 때문에 캐릭터의 성장이나 기술의 수집이 더욱 즐거워질 것임에 틀림없다.

아스카 번개 떨어뜨리기

상대의 몸을 잡아서 공중으로 뛰어오른 뒤 자신의 체중을 실어 지면에 충돌시키는 기술

라스티 선더 볼트

라스티가 사용하는 신성 마법의 하나라고 생각된다. 아무것도 없는 공간에서 갑자기 번개를 발생시켜 적을 공격한다

체크 포인트 3 자유롭게 회전하는 맵

또 한가지, 3D 공간에서만 가능한 기능을 소개하겠다. 이 게임에서는 배경은 물론, 등장하는 캐릭터 전부가 폴리곤으로 그려져 있다. 때문에 시점의 변화가 가능한 것이다. 당연한 일이지만 시점의 변경은 전투 중에도 가능하여 맵을 플레이어의 손으로 자유롭게 회전시킬 수 있다. 또한 전작에서는 불가능했던 보기 쉬운 위치로의 시점 변경도 가능해져 플레이 시에 쾌적함까지도 느낄 수 있을 것이다.

변경 후의 시점으로 플레이

벽의 뒤쪽에 숨어있는 적들도 이대로라면 확실하게 파악할 수 있다. 이것으로 적의 존재를 느끼지 못해서 공격당하는 일은 없을 것이다. 보기 쉬운 시점을 선택해서 고정시켜 놓은 채 플레이도 가능하다

체크 포인트 2 폴리곤 지형에서의 리얼타임 이벤트

이제까지 RPG에서의 이벤트 신은 캐릭터가 별도로 움직인다든지 무비 신이 도입되는 것이 보편적인 표현 방법이었다. 하지만 『리그로드 사가2』는 조금 다른 방법을 사용하고 있다. 필드를 이동하고 있는 그 상태에서 그대로 카메라 워크가 시작되고 캐릭터들이 연기를 펼치는 「리얼타임 이벤트」가 채용되어 있다. 여기에 실린 연속 사진을 보면 대충 알 수 있겠지만 그 시점의 변화는 상당히 부드럽다. 이 시스템에 의해서 이야기는 더욱 드라마틱하게 전개된다.

파티를 내려다 보는 시점에서 뮤우의 시점까지 카메라 앵글이 부드럽게 움직인다

눈 앞에는 거대한 문이! 문을 열고 나타난 캐릭터가 이쪽으로 걸어온다. 대체 어떤 이벤트가 일어날까?

전투전의 해설도…

3D 공간이라는 이점을 살린 효과는 또 있다. 전투가 시작되기 전에 적 캐릭터의 위치나 공략 포인트를 설명하는 장면이 준비되어 있다. 이벤트 신처럼 부드럽게 시점이 이동되어 맵을 확실하게 파악할 수 있다.

사이버 스페이스의 평화를 지켜라!

장르	건 슈팅	현지 발매일	96년내
제작사	세가	현지 발매가	미정

버철 캅2

순조로운 이식작업을 거치며 이제는 스테이지2가 공개된 『버철 캅2』. 이번호에서는 스테이지2의 화면 사진과 그 분기까지 확실하게 소개하겠다. 당연한 일이지만 아케이드와의 비교 사진도 있으므로 천천히 감상하길 바란다.

항구와 옥상이 무대가 되는 스테이지2

중급 스테이지에서 벌어지는 사건은 시장의 납치를 저지하는 것이다. 때문에 여객선 내에 있는 방에 시장이 안전하게 있는 사이에 도착하여 범인들로부터 시장을 지켜야 한다.

거대한 여객선. 이 안의 어딘가에 시장의 방이…

범인들은 여러곳에 숨어 있다!

항구에 도착하면 광장에서 총격전이 개시된다. 중급 스테이지는 초급 스테이지보다도 적들이 많이 등장하므로 잠깐이라도 한눈을 팔면 안된다. 또한 큰 장해물이 존재하지 않기 때문에 이곳저곳에 숨어서 공격을 해온다.

건물내에서만 가능한 연출이 가득하다

중급 스테이지의 무대는 대부분이 건물 내부로 이루어져 있다. 그것도 초급 스테이지의 보석 상점처럼 총격전을 벌이면서 빠져나가는 것이 아니라 계단이나 엘리베이터를 이용한 층의 이동이나 방의 이동이 많다. 신 1에서는 여객선의 1층 로비가 주 무대가 된다.

눈 앞에 도끼를 든 남자가 출현! 로비의 어디에 숨어 있던 것일까?

범인들의 복장 패턴도 풍부하다

신1의 종반! 2층으로 진입!!

신1의 종반에서 계단을 올라 2층으로 진입하면서 점점 시장이 있는 곳에 가까워진다. 또한 여기도 건물다운 연출이 가득하다. 갑자기 열리는 문 안쪽에 숨어 있는 적, 이제까지와는 달리 계단의 아래에서 공격해 오는 적 등 다양하다.

◀계단 아래의 적을 공격하는 등의 장면도 있다

▶엘리베이터 앞에서의 총격전. 안으로 들어가기 위해서 엘리베이터를 사용하게 된다

스테이지2의 왼쪽 루트 최초 공개

여기서는 스테이지2의 분기점 중 왼쪽 루트를 소개하겠다. 벌써 루트 분기의 이식이 끝난걸로 봐서 앞으로 1개월 정도가 지나면 스테이지2는 완전히 작업이 끝날 것 같다.

아케이드와 동일한 연출

새턴용

큰 소리를 내며 떨어지는 모니터를 재현. 아직 아이템은 들어가 있지 않다

아케이드용

왼쪽과 동일한 장면을 아케이드에서 촬영. 적의 배치에서 출현 타이밍까지 완전히 동일하다

바 카운터에서 나타나는 적들! 이곳에는 두려울 정도로 많은 적들이 기다리고 있다

SST밴드 등장!?

디너회장의 장면에서는 밴드의 드럼 뒤에서도 적이 나타난다

체크 포인트 — 스테이지1의 주목 연출도 완성

이제까지 완성되지 않았던 스테이지1의 주목할 만한 2가지 연출이 완성됐다. 보석 상점에서 시작되는 카체이스 후에 바리케이트를 치고 있는 폴리스카와 부딪혀 폭발하는 차들. 그리고 다운타운 코스에서의 바이크의 추격전. 양쪽 모두 확실하게 재현되어 있다.

폭발하는 폴리스 카

바이크와의 체이스

장르	RPG	현지 발매일	96년 12월 예정
제작사	데이탐 폴리스타	현지가격	6,800엔

SS

귀여운 소녀들의 몬스터 사냥 대소동 드래곤 마스터 실크

바운티 헌터인 여마법사 실크와 3명의 소녀들이 3D던전 내에서 모험을 펼치는 RPG가 등장. 이 게임은 PC용의 원작 게임을 컨버전하는 것으로 PC용과는 달리 등장 캐릭터가 모두 폴리곤+렌더링 캐릭터로 이루어져 있다. 이 정도라면 일반 3D게임과의 비교는 좀 힘들지 않을까?

최초 공개! 3D 코미컬 RPG 등장!!

PC용에서는 이미 두번째 작품까지 발매되어 있는 『드래곤 마스터 실크』의 첫번째 작품이 새턴으로 이식된다. 귀여운 여자아이 4인으로 이루어져 있는 파티가 활약하는 3D던전 RPG이다. 단, 단순한 3D RPG가 아니라 뒤죽박죽 폭발하는 코미디가 가득한 RPG이다. 쉽게 말해서 이식이라고는 하지만 새턴용은 거의 대부분을 다시 제작하고 있기 때문에 아예 처음부터 새롭게 만드는 작품이라고 해도 과언이 아니다. 다수의 성우를 기용하고 있으며 적 캐릭터도 모두 렌더링되어 있는 등 새로운 요소도 가득하다. 당연한 일이지만 그래픽도 새턴의 능력을 살려 섬세하고 화려하게 꾸며지고 있다.

이것이 새턴용 화면이다!

몬스터와의 전투 신. 아카가 초강력한 마법을 외웠다. 몬스터는 재로 바뀔 수 밖에…

다양한 캐릭터들이 활약하는 기나긴 모험

바운티 헌터이며 여마법사인 주인공 실크는 마룡에게 마왕을 쓰러뜨릴 용자가 되어 달라는 부탁을 받는다. 마왕을 쓰러뜨리면 어떤 소원이라도 들어주겠다는 조건으로 마왕 퇴치의 건을 받아들인 실크에게 3인의 정령왕이 동료가 되어준다. 그렇게 4인의 파티는 마왕이 잠들어 있는 던전으로 출발하게 됐다는 것이 이 게임의 주 내용이다. 서로 성격이 완전히 다른 4명의 여자아이들이 어떤 모험을 펼치게 될까?

던전 내는 이런 느낌. 한발 한발 걸어가는 속도는 상당히 빠르다

아오의 프로필 화면. 그녀들의 쉽게 알 수 있는 화면이다

전투는 수월히 진행된다

몬스터와의 전투의 경우, PC용에서는 커맨드 입력식도 있지만 오토 전투를 해 놓으면 적들을 알아서 처리해 준다. 이런 시스템은 새턴용에도 계승되고 있으며 PC용보다도 더욱 빠르게 전개될 것이라고 한다. 박력 넘치는 마법들도 오토 전투로 사용할 수 있을까?

PC용

이것은 PC용의 전투화면

PC용과 동일한 오토전투가 가능하다. 오토전투라도 무조건 쉽게 이길 수 있는 것은 아니니 주의하자

코믹한 이벤트가 가득하다

이 게임은 코미컬 터치의 롤플레잉이기 때문에 이벤트도 우스꽝스러운 것이 많다. 또한 새턴용에서는 게임을 더욱 즐겁게 만들기 위해서 이벤트가 대폭 추가된다고 한다. 거기에 충계도 더욱 늘어날 것이기 때문에 즐거움은 계속 커져만 갈 것이다.

◀새턴용에 추가될 이벤트? 시나리오는 상당히 볼륨 업될 것이다

▶각 캐릭터마다 이벤트가 있다. 이것은 키의 이벤트. 멍청한 캐릭터로 알려져 있는데 과연 어떤 웃음을 선사할런지…

PC용

▲이런 코믹한 표정도 있다

새턴 최고의 어드벤처 게임이 움직인다!

장르	어드벤처	현지 발매일	96년 9월 27일
제작사	세가	현지 발매가	미정

사쿠라대전

세가와 레드 컴퍼니가 손을 잡고 제작 중에 있는 초대작 드라마틱 어드벤처『사크라 대전』. 어드벤처 팬들도 친숙하게 즐길 수 있는 어드벤처 파트, 그리고 그 후에 이어지는 시뮬레이션 파트는 간편한 조작으로 전략성 높은 게임을 즐길 수 있다. 거기에 레드 컴퍼니의 특기인 많은 비주얼이 삽입되어 있다.

어드벤처 파트의 실제 흐름을 파악하자

사쿠라에게 꼬집히고 있는 오카미. 도대체 무엇을 잘못했기에…

게임의 발매가 코 앞으로 다가온『사크라 대전』. 시뮬레이션 파트야 이제까지 우리가 해오던『샤이닝 포스』같은 스타일이기 때문에 큰 문제가 없다고도 할 수 있지만 어드벤처 파트만큼은 이제까지의 그 어떤 어드벤처보다 다양하고 방대하기 때문에 확실히 알아둘 필요가 있다. 더욱이 어드벤처 파트의 행동에 따라 전투에 참가하는 멤버가 달라지거나 능력에 변화가 일어나므로 그 중요도는 말로 다할 수 없을 것이다. 따라서 이번호에서는 제 1화의 전반 부분인 어드벤처 파트를 낱낱이 공략해 보겠다.

드디어 공개! 이것이 오프닝 애니메이션이다!!

친숙한 세가와 레드 컴퍼니의 로고가 나타난 후 오프닝이 시작된다. 약 1분 15초 정도의 애니메이션이지만 스탭진들의 의욕이 넘치고 있다는 것을 잘 나타내고 있다.

차례로 보여지는 제국화격단의 다양한 모습. 각각 캐릭터의 다양한 모습을 보여주고 있어 재미있다

어드벤처 파트 제 1화 꽃의 화격단

◉ 우에노 공원

제국 해군의 소령이었던 오카미 이치로는 제국화격단의 코메다 중장의 명령으로 제격화조의 대장이 된다. 취임 당일, 우에노 공원에서 기다리는 오카미. 꽃 구경을 온 사람들 틈에서 나타난 것은 사쿠라라는 이름의 여자아이였다.

貴殿に、特務任務として以下の部隊隊長への着任を命ずる。

코메다 중장의 명령서. 이 명령서로 인해 새로운 임무와 생각을 가슴에 품게 되는 오카미

おや……?
あの人も、誰かを探している
みたいだぞ……

……あの……
大神一郎少尉ですか？

코메다 중장의 명령으로 우에노 공원까지 오카미를 마중하러 나온 사쿠라. 두사람의 첫 대면이다

LIPS분기

今から芝居見物ですか？
もう少し君の事が知りたいな。

비밀부대의 기지로 갈것이라고 생각하고 있던 오카미에게 대제국 극장으로 가자는 사쿠라…

◉ 긴자

대제국 극장이 있는 긴자. 노면

これが去年新築された
大帝国劇場ですか……

화면의 왼쪽에 노면 전차와 자동차가 보인다. 분위기는 일본이 아니라 무슨 영국같은데…

오카미를 안내하는 사쿠라. "정면 로비로…"라는 말은 평소에는 뒷문으로 들어간다는 뜻일까?

전차와 자동차가 다니는 활기 넘치는 거리이다. 작년에 건축된 아름답고 거대한 대제국 극장을 보고 오카미는 숨을 멈춘다. 대제국 극장에 오는 것이 처음인 오카미를 보고 사쿠라는 "정면 로비로 들어가죠"라며 안내해준다.

◉ 대제국 극장

극장의 1층에는 현관, 로비, 식당, 사무국, 숙직실, 도구 창고, 대도구 창고 등 여러가지 방이 있다. 이 여러곳의 이동은 가고싶은 장소를 커서로 선택해 C버튼을 누르면 된다. 계단을 선택하면 각각 윗층, 아래층으로 이동할 수 있다.

◉ 1F로비

정면 로비에서 아이리스와 대면. 「제국화격단의 아이리스입니다. 이쪽은 곰인형 잠폴. 아이리스의 소중한 친구니까 사이좋게 지내요」라며 자기 소개를 하는 아이리스. 활발한 성격을 가진 아이리스를 보면 자신도 모르게 미소짓게 될지도…

「설마 이런 곳에 제국화격단의 본부가 있을 줄이야…」라며 놀라는 오카미. 그런 그에게 사쿠라는 차분히 설명을 해준다

밝은 성격의 아이리스. 아직 어린아이이기에 호기심이 강한 걸까? 오카미에게 사쿠라의 애인이냐고 물어보는 얼굴이 귀엽다

LIPS분기

이번의 분기는 아이리스의 질문에 답하는 것이다. 어떤 대답을 해야만 할까? 확 그냥 애인이라고 해버려!?

◉ 식당

갑자기 식장쪽에서 큰 소리가 나서 상황을 보러간 오카미는 첫 대면의 스미레에게 포크를 떨어뜨렸으니 새로운 것으로 바꿔달라는 황당한 말을 듣는다. 여기서 또 한번의 분기가…

LIPS분기

갑자기 본 적도 없은 사람에게 이런 말을 듣는다면 당신은 어떻게 할까?

◉ 사무국

대제국 극장의 사무를 담당하는 사무국. 여기에는 사무원 후지이 카스미가 있다. 그녀와의 작은 이벤트가 준비되어 있을지도…

◉ 지배인실 앞

코메다 중장이 있는 지배인실 앞에서 마리아와 대면하게 된다. 「누구십니까?」라는 박력있는 목소리에 압도당하는 오카미. 여기서는 확실하게 자기소개를 하는 것이 좋다.

우선은 자기부터 이름을 밝히는 것이 예의다

LIPS분기

침착하게 선택기를 고르지 않으면 갑자기 신뢰도가 떨어져 버린다. 주의하자

풍부한 표정의 오카미

어드벤처 파트의 이동신에서 오카미는 이벤트가 발생하면 『!』마크를 나타내어 알려주거나 패드를 가만히 놓아두면 서서 잠을 자기도 한다

루나의 뒤를 이을 새턴
대망의 RPG 제 2탄!

장르	RPG	현지 발매일	96년내
제작사	허드슨	현지 가격	미정

SS

천외마경

제4의 묵시록

나날이 많은 양의 정보가 공개되고 있는 『천외마경 제 4의 묵시록』. 이번호에는 폴리곤 캐릭터의 미니 게임인 만토와 게이샤 로보의 격투 게임과 라이진 일행이 모험을 하는 각 무대들을 소개하겠다. 이번호의 기사를 본다면 이 게임이 정말 대작이 되리란 생각이 들 것이다.

폴리곤 격투의 실체가 밝혀졌다!!

이전에 잠깐 소개한 적이 있는 3대의 기체가 합체되어 나타나는 게이샤 로보트는 거대 만토와 폴리곤 캐릭터로 격투 게임을 펼친다(만토는 천외마경 시리즈에서 유명한 원숭이 캐릭터이다). 미니 게임적인 요소로 등장하는 이 게임은 양쪽의 프로필 비주얼과 승리 포즈, 승리 대사 등이 완벽하게 들어가 있어 미니 게임이라고 보기에는 스케일이 상당하다. 여기서는 그러한 격투 미니 게임의 사진을 대량으로 공개하겠다.

GEISHAROBO KINGMANTO

폴리곤 격투의 대전 화면. 공격은 잽과 스트레이트. 상대의 공격을 가드할 수도 있으며 당연한 일이지만 필살기도 있다

중국 4천년의 신비를 집결시킨 강철 여인. 통칭 G로보라고 불리우는 게이사 로보의 승리 포즈이다. 필살기로는 「예술가의 춤」을 가지고 있지만 어떤 기술인지는 불명이다

순은의 브리자드도 폴리곤으로 표현된다

알래스카의 보스로 등장하는 브리자드도 폴리곤으로 표현된다. 이 연속 사진은 레드베어를 구출하기 위해 라이진이 브리자드의 성 아이스 팔레스에 잠입했을 때 나오는 장면이다. 정체가 들통난 브리자드는 아이스 픽이라는 기술로 공격해 온다.

SS

대전의 앞인지 뒤인지는 모르지만 나름대로 멋있는 포즈를 취하고 있는 장면이다

G로보의 강력한 라이벌로 갑자기 헐리우드에 나타난 만토. 물론 만토도 승리 포즈가 있다. 그렇다면 만토도 조작이 가능한 것일까?

스크린에 보여지는 흑백영화는 「만토」

헐리웃의 스타인 만토와 대결한다

비밀을 감싼 새로운 화면 사진을 공개

미국 전국이 모험의 무대가 되는 『제 4의 묵시록』. 지금까지는 게임의 스타트 지점이 되는 시베리아에서 캘리포니아, 애리조나에 이르기까지 시나리오가 전개되는 순으로 각 스테이지의 특징적인 장면을 소개했지만 이번호에서는 새롭게 입수된 비주얼과 화면 사진을 공개하겠다. 이야기는 텍사스, 미네소타, 멕시코의 순으로 광범위해져 감으로 화면 사진만으로도 여러곳에서 일어나는 모험들에 대한 기대감이 부풀어 오를 것이다. 그 외에도 장소의 설명이나 해설이 일체 붙어있지 않은 사진들도 공개됐다. 이번 이야기의 비밀에 다가서는 중요한 장소인 것일까?

이곳은 어디일까?

왼쪽의 사진은 반인반조의 생물과 거대한 알. 오른쪽은 흡사 노른자같은 물체가 있는 사진이다. 중요한 장소같은 냄새가 나는데…

인공위성같이 보이는 물체에서 발하는 빛. 혹시 미국에서 우주로!?

헐리웃의 네온사인을 배경으로 쓸쓸히 서 있는 여인

벽에 붙어있는 십자가로 짐작컨데 비주얼 신에 등장하는 방과 동일한 방이라고 생각되는 곳. 비주얼에서는 여성에게 검은 그림자가 다가선다

작은 배로 설원을 통과하는 라이진. 이동 수단의 하나일까?

솔트레이크

솔트레이크에도 뉴 올리언즈와 비슷한 유적이 있다

멕시코시티

분수가 있어 공원과도 같은 분위기를 풍기는 마을

로스앤젤레스

론 테리가 지배하는 마을. 빈민가의 사람들은 스타가 되는 것을 꿈꾸고 있다

레이크 타호

비밀의 저택 내부. 사슴과 말머리 장식물이 의미하는 것은…?

미네아 폴리스

한가로운 농촌의 모습을 하고 있는 미네아 폴리스이지만 사람들은…

영화 『미지와의 만남』에 등장했던 데빌스 타워. 어떤 의식이 행해지는 곳같은데…

이것이 최초 공개된 필드 화면. 이제까지의 어떤 천외마경보다도 섬세하게 그려져 있다는 것을 알 수 있다

더욱 더 충실해지는 미니 게임들

미니 게임에는 조각 맞추기 퍼즐도 있다는 것이 밝혀졌다. 과연 최종적으로 『제 4의 묵시록』에는 정식 게임 이외에 몇종류의 게임이 추가로 들어있을까? 퍼즐 이외에 새롭게 공개된 것은 NPC 에디트 화면. 이것은 특정 스테이지에서 주인공을 구해주기 위해 등장하는 NPC 캐릭터를 자신의 손으로 작성하는 것이다.

서브 게임인 조각 퍼즐 맞추기

NPC 캐릭터에게 이름을 지을 수도 있다. 물론 이 캐릭터 전용의 성우도 있다

N64 연구실

김또깡

「닌텐도64」는 현재 『슈퍼 마리오64』 이후의 후속 대작 타이틀이 없어 판매가 주춤하고 있는 상태이다. 한편 현대전자를 통해 국내에 9월 발매하기로 한 「닌텐도64」는 아직까지 별다른 움직임이 없는 것으로 보면 발매가 연기될 것으로 보인다. 현대전자 측도 닌텐도와 마찬가지로 소프트 공급이 미비한 것에 대한 불안감에서 발매를 늦추고 있는 것이다. 「닌텐도64」를 기다리고 있는 국내 게이머들도 다양한 종류의 게임을 즐기기 위해서라면 조금 기다리는 것도 좋을 것이다.

N64

이달의 기대 소프트

듀얼 히어로즈

허드슨의 N64용 격투 액션으로는 최초로 개발되고 있는 『듀얼 히어로즈』는 일본의 특수 촬영 영화계의 거장 「아메미타 케이타」가 캐릭터 디자인을 했다는 것만으로도 대단히 주목받고 있다. 이 게임은 플레이어와 컴퓨터가 대전하는 것이 아니라 플레이어와 게임 속의 버철 게이머가 배틀 캐릭터를 선택해 싸우는 제 3자 전투 방식을 채용하는 것도 주목 거리이다.

허드슨 / 격투 액션

N64 가격 변동만이 살아 남을 수 있는 길이다

『슈퍼 마리오64』를 필두로 "질적 전환"을 구축한 제 1탄 소프트는 확실히 N64 팬들을 늘려 나가고 있다. 그리고 새로운 타이틀이 발표된 지금, N64가 잡아 나아가야 할 진로, 게임 리더의 왕좌를 유지해 나가는 길은 무엇일까? 그 해답을 이달의 닌텐도64 연구실에서 밝혀 본다.

업계 최초의 64비트이지만…

게임기의 역사에서 기념비적인 1996년 6월 23일. 이날은 가정용 머신 최초의 64비트기인 『닌텐도64』가 일본 전국에서 일제히 발매된 날이다. 닌텐도64의 톱 타자로 거명된 것들은 『슈퍼 마리오64』, 『최강 하부 장기』, 『파일럿 윙스 64』 등 3종류였다. 그 중에서도 『마리오64』는 평판이 좋고 발매 당일 그 인기를 입증하기라도 하듯이 높은 판매율을 기록했다.

N64의 초기 출하 대수는 30만대. 6월 23일로부터 수일 후 거의 초기 물량은 매진 상태였다. 이 정도의 유저들만이 N64의 등장을 기다리고 바랬던 것이다. 그리고나서 1주일 후인 6월 30일에는 14만대, 7월 7일에 4만대 등 착실하게 판매 대수를 계속 늘려 나갔지만 판매 속도는 서서히 늦어지는 분위기를 보였다. 이 하락세의 원인은 『마리오64』의 뒤를 이을 신작 소프트가 거의 9월 이후로 예정되어 있다는 것이다. 발매 당일, 아침 일찍부터 게이머들의 기나긴 행렬을 만들게 했고 그 거대한 위력을 만방에 떨쳤던 닌텐도. 잇달아 닌텐도의 앞길에 브레이크를 거는 요소는 무엇일까? 또 후발 하드웨어로서 많은 유저들을 가지고 있는 PS, SS에는 어떤 전략으로 맞설 것인가? 인기 하드로서의 기본적인 조건인 300만대를 클리어하는 시기는 언제일까?

세계적으로 보급되어 있는 SFC의 후계자, N64가 빛나는 미래를 열어줄 것인지 어떤지 앞으로의 전개에 대해 다각도로 검증해 본다.

유저 확대를 위해서 가장 중요한 것은 "가격 인하"

N64유저들에게 있어서 현재 가장 주목 거리는 신작 소프트의 스케줄일 것이다. 그러나 9월 이후부터는 매달 2 ~ 7종의 소프트 발매가 예정되어 있다. 그 타이틀 중에는 상당히 괜찮은 것들이 많다. 그것도 당연히 SFC용으로부터의 이식작들이 대부분을 차지하고 있다. 그러나 재탕이라는 나쁜 인상을 갖고 있는 소프트는 1종도 없다. N64라는 미지의 가능성이 펼쳐진 필드를 얻었기 때문에 모든 작품이 완전히 새로운 것으로 다시 태어나고 있다. 『마리오64』가 그랬듯이 가격은

『슈퍼 마리오64』

『파일럿 윙스64』

9,800엔, 대량 생산되는 CD ROM이 보급되는 이때, 이것을 비싸다고 보는지, 타당한 가격이라고 보는지는 유저들의 몫이다.

그렇다면 하드웨어는 어떤가? N64의 가격이 발표된 당초에는 그렇지 않았지만 현재는 이 25,000엔이라는 가격을 「비싸다」라고 생각하는 사람은 많다. 선발 주자인 새턴이 20,000엔, 플레이 스테이션이 N64 발매 전날 19,800엔으로 가격을 인하했다. 이 상황 하에서는 유저들로부터 본 N64는 「조금 비싼 느낌」의 하드로서 인식되어 있는 것은 어쩔 수 없는 일이다. 64비트 CPU의 탑재 등, 스펙 면에서 생각한다면 초저가격이라고 할 수 있지만 9,800엔이라는 소프트 가격대는 높다는 느낌이 다분하다.

「비싸다는 느낌」이라는 불안 요소를 배제하는 방법은 단 한가지. 하드웨어의 가격을 인하하는 것이다. 가능하다면 라이벌 머신들과 맞춰 20,000엔 이하, 19,800엔의 라인이 적당할 것이다. 가격 인하로 현 시점에서 구입을 망설이는 유저도 「타 기종과 같은 가격대」라고 생각해서 구입을 쉽게 결정할 것이다.

닌텐도의 브랜드로 9월에 발매될 「웨이브 레이스64」

가격 변동이 일어난 경우 N64의 3가지 시나리오

9월 가격 인하 판매를 크게 상승
시나리오1

시나리오2

12월 가격 인하 판매를 완만하게 상승
시나리오3

가격 변동이 판매 대수의 신장에 큰 영향을 미친다는 것은 N64뿐만 아니라 지금까지의 게임기에서도 말할 수 있는 것이다. 게다가 어느 시기에 그것을 실행시킬까하는 문제도 있다. 여러가지 경우 중에서 가장 가능성이 높은 케이스는 제 1탄 소프트의 명성이 계속 이어지는 시기인 9월정도에 가격을 인하하면 제 1, 2탄 소프트와 함께 본체 발매 대수는 크게 상승 곡선을 긋게 될 듯하다. 게다가 연달아 11월의 『마리오 카트64』, 연말 상품 전쟁에 관여하게 되는 『F0 64』, 『스타 폭스64』 등 발매 전부터 인기가 높았던 소프트들을 무기로 한숨을 돌리고 연내 300만대를 달성할 가능성도 남아 있다.

다음으로 25% 정도의 가능성이 있는 것은 오랫동안 가격 변동없이 25,000엔을 유지시킨다는 계획인 것이다. 이 경우 변동없는 가격은 물론이고 서드파티 소프트가 연말에 발매될지 어떨지도 중요한 포인트가 된다.

마지막으로 10%정도의 가능성이 있는 것은 잠시동안 현 상태를 유지하고 연말 상품 전쟁에 맞춰 가격을 인하하는 것으로 연간 판매 대수는 200만대를 조금 넘어서는 정도로 그칠 것으로 예상된다. 또 이 경우에는 11월 발매로 되어 있는 『마리오 카트64』의 파워에 의해서 연말 판매 대수에도 차이가 날 것으로 보인다.

이 3가지 시나리오로부터 도출해 낸 결론은 역시 화제의 소프트가 발매되는 시기와 가격인하가 동시에 이루어지는 것이 300만대 달성에의 지름길이라고 할 수 있는 것이다. 연내에 300만대라는 숫자를 달성하면 확실하게 SS, PS를 능가하는 하드웨어가 되는 것이다. 그리고 닌텐도가 새로운 왕국을 건설해 간다는 것을 의미하기도 한다.

N64를 구입한 챔프독자 앙케이트 결과

N64를 구입한 이유

「슈퍼 마리오64」를 플레이해 보고 싶어서 (57%)
마리오가 너무 좋고 젤다, 동키콩 등 닌텐도의 게임이 나올 것이므로(32%)
기타 (11%)
기타 (11%) 닌텐도의 게임기이기 때문에 믿고 샀다
아날로그 스틱이 마음에 들어서
차세대기 중 유일한 64비트라서

N64를 플레이해 본 후 장점

콘트롤러가 사용하기 편하다(11%)
그래픽이 깨끗하고 아름답다 (68%)
억세스가 빠르다 (21%)

N64의 단점

패드를 손에 쥐기가 나쁘다 (6%)
게임 소프트의 가격이 너무 비싸다 (41%)
소프트가 오랫동안 나오지 않는다 (53%)

N64 구입 후 만족도

말할 수 없다 (4%)
약간 불만 (7%)
그저 그렇다 (15%)
약간 만족 (26%)
대만족 (44%)

그림 알아맞추기 퍼즐

다음 그림은 무엇일까요?

위의 그림을 오려 정확히 맞춰 보내주시는 분 중 6명을 추첨해 최신 차세대 게임 CD(1명)와 창인미디어 제공의 「버철 파이터2」 공략본(5명)을 드립니다.

★지난호 당첨자는 별책 부록「게임파워」의 챔프 게시판에 있습니다.

보내실 곳

우140-133
서울시 용산구 청파동
3가 29-16 윤민빌딩
2층 월간 게임챔프
「퍼즐 알아맞추기」담당자 앞

N64

DRAGON QUEST III

새로운 직업 도적 등장!

드래곤 퀘스트 III

새로운 직업도 등장하는 등 계속계속 기대도가 올라가는 드래곤 퀘스트 시리즈의 최신작. 『Ⅳ』의 열기도 아직 식지 않은 이 때에 등장하는 『Ⅲ』은 예상 이상으로 파워 업되어 전혀 새로운 드래퀘가 될 것이다.

장 르	RPG
제작사	에닉스
발매일	미정
가 격	미정

전 직업 완전 공개

마다 신전에서 전직하여 여러가지 능력을 몸에 익힐 수 있는 기대의 전직 시스템. 드래퀘에서는 어떤 동료들을 선택해 어떻게 전직시키는가가 가장 중요한 키포인트이기 때문에 직업 마다의 특징을 잘 알아두는 것이 중요하다.

모두 9개의 직업과 그 특징

동료의 직업은 새로운 직업을 포함해 모두 8개. 모두다 개성적인 특징을 가지고 있는 직업이므로 각각 성장의 방법도 다르다. 선택할 수 없는 직업 즉 주인공의 직업인 용자도 이번에는 남자와 여자의 구별이 있어서 한층 감정이입이 가능하게 되었다.

용자

주인공인 용자. 결국 플레이어 자신의 직업이다. 공격력에 있어서 용자만의 주문도 있고 모험의 여행에서는 결코 빠질 수 없다.

남성 캐릭터 / 여성 캐릭터

전사

공격력이 강하여 마음놓고 공격을 맡길 수 있는 싸움의 프로. 민첩성은 높지 않지만 비교적 성장이 빠르고 HP도 높기 때문에 믿을 수 있는 동료이다.

남성 캐릭터 / 여성 캐릭터

무투가

전사에게 지지않을 정도로 공격의 전문가이다. 성장하면 회심의 일격을 발휘할 수 있게 된다. 보통 무기를 사용하기보다는 맨주먹 공격을 특기로 한다.

남성 캐릭터 / 여성 캐릭터

놀이꾼

성장하면 할수록 놀이꾼 본래의 모습을 발휘하여 전투 중에도 사람들에게 즐거움을 준다. 하지만 운만큼은 상당히 좋은 편으로 동료로 삼으면 한층 재미가 증가된다.

남성 캐릭터 / 여성 캐릭터

승려

회복주문이나 스테이터스 이상을 치료하는 치유의 주문을 특기로 한다. 성장하면 강력한 공격주문 등도 익힐 수 있다. 또한 직접공격도 어느정도는 가능하다.

남성 캐릭터 / 여성 캐릭터

도적

좀처럼 동료로 마음을 터놓으려고 하지 않지만 보석상자 등의 장소를 쉽게 찾아 내기 때문에 모험에 같이 데리고 가면 최적이다.

남성 캐릭터 / 여성 캐릭터

상인

물건의 판매 전문가이기 때문에 전투보다는 많은 돈을 벌거나 새로운 아이템을 감정하는 일을 한다. 초반에서는 용자만큼의 전투력도 발휘한다.

남성 캐릭터 / 여성 캐릭터

마법사

성장할수록 강력한 공격주문을 익혀간다. 또한 닫혀진 문을 연다든

남성 캐릭터 / 여성 캐릭터

지 낮과 밤을 바꾸어 버리는 등 게임에 편리한 주문도 익힐 수 있다. 다만 힘이나 체력은 낮은 편이다.

현자

남성 캐릭터 　 여성 캐릭터

어느정도 경험을 쌓은 자만이 될 수 있는 직업. 마법사와 승려 양쪽의 주문을 모두 익힐 수 있으며 전사만큼은 아니지만 직접공격도 가능한 상급 직업이다.

아슬아슬한 비키니 수영복으로 두근두근!

이번 드래퀘 에서는 직업에 따라서 여러가지 수영복 착용이 가능하게 되었다.

물론 아슬아슬한 수영복은 여성 캐릭터 밖에 사용할 수 없는 아이템이지만 아뭏든 각 캐릭터에게 수영복을 장비시키면 화면의 그래픽도 변하는 것이 판명되었다. 더구나 직업마다 전혀 다른 수영복이기에 한층 재미를 더한다.

O녹색 수영복을 마법사. 등 뒤가 보이는 등 약간은 대담하다

마법사

승려

물색 수영복에 흰색 장식이 붙어 있다

용자

파란색 비키니가 잘 어울리는 용자. 스포티한 느낌이 든다

전사

여전사는 검은 원피스 수영복으로 마치 선수용 수영복을 연상케 한다

섹시한 검은 비키니의 도적. 성인 여성으로의 느낌이 든다

도적

격투가

격투가는 섹시한 붉은 수영복. 배꼽이 나와 있어서 움직이기 편하게 보인다

챔프의 파워 업 체크

기대를 모으고 있는 SFC용 『드래퀘Ⅲ』. 챔프에서는 여러가지 변모된 모습을 미리 체크해 보기로 한다.

특정 직업에는 특기가 있다

이번 『드래퀘Ⅲ』에서는 특정의 직업에는 특기라는 새로운 요소가 추가되었다. 이것은 이미 발매된 『드래퀘Ⅳ』에서 이미 선보였던 것으로 SFC용 『드래퀘Ⅲ』에서도 이 특기를 사용할 수 있게 되었다. 다만 특기를 사용할 때의 비주얼은 다른 것이 추가될 지도 모른다고 하니 기대해도 좋을 듯 싶다.

중요한 정보를 들었을 때에는 용자의 특기인 「회상하기」를 사용해 보자. 그러면 언제라도 그 정보를 생각해 낼 수 있다

도구를 한꺼번에 살 수 있다.

패미컴용 『드래퀘Ⅲ』를 플레이 해 본 적이 있는 사람들은 알고 있겠지만 도구상에서 물건을 살 때에는 도구를 하나씩 밖에 살 수 없었다. 한 개만을 살 경우에는 괜찮지만 대량의 약초를 구입해야 할 때에는 불편한 경우가 많았다. 하지만 이번 SFC용 『드래퀘Ⅲ』에서는 이러한 점이 파워 업되어 도구상에서 여러가지를 살 수 있게 되었다. 즉 7개의 약초를 사고 싶을 경우에도 3개의 독초를 사고 싶을 때에도 1번의 구입으로 가능하게 된 것이다.

한꺼번에 구입이 가능하다

도구 자루가 편리하게 진화

『드래퀘Ⅳ』에서도 등장했던 도구 자루지만 이번 SFC 『드래퀘Ⅲ』에서는 더욱 진화하여 등장하였다. 각 캐릭터가 가지고 있는 아이템을 보관할 수 있는 이 자루는 『드래퀘Ⅳ』에서 처음 등장한 시스템으로 『드래퀘Ⅳ』에서는 캐릭터의 아이템 난에 빈칸이 없으면 도구 자루에서 아이템을 꺼낼 수가 없었다. 즉 일단 가지고 있는 아이템을 도구자루에 넣고 필요한 아이템을 꺼내야만 했는데 이번 『드래퀘Ⅲ』에서는 한번에 교환이 가능하도록 만들어져서 꺼내고 넣는 불편함이 사라졌다.

약초(やくそう)를 꺼내고 키메라의 날개(キメラのつばさ)를 자루 속에 넣고 싶을 때에도 한번에 교환이 가능하다

무대는 세계지도의 축소판?

어딘지 한번쯤은 본듯한 이 세계에서 플레이어는 많은 동료들과 장대한 모험을 시작하게 된다.

육지로 가기도 하고 바다로 가기도 하며 하늘까지 무대가 넓어진다. 여행 중에는 많은 마물과 수수께끼가 플레이어를 기다리고 있다. 여행의 끝은 보이지 않을 만큼 멀지만 모든 것이 밝혀질 때 플레이어에게는 이제까지와는 다른 새로운 길이 열릴 것이다.

추운 지대인 듯하다. 눈이 여기저기에 쌓여 있다. 각지의 기후도 현실의 세계에 맞추어져 있다.

사진에서 알 수 있듯이 캐릭터들이 우리나라를 찾아 왔다. 물론 밑의 열도는 일본이다.

동료들과 함께 여행을 떠난다. 어떤 일들이 기다리고 있을까?

우리들이 사는 지구와 닮은 무대!

DQⅢ의 맵은 현실의 세계지도를 기초로 만들어 졌다는 것을 알 수 있다. 그 이유는 특정 지역을 가보지 않고서도 쉽게 그 지역을 기억할 수 있기 때문이다.

애인이 없는 사람은 N64로 조제트와 사귀어 보자!

장 르	커뮤니케이션 어드벤처	현지 발매일	미정
제작사	에닉스	현지 가 격	미정

원더 프로젝트 J2

이달에는 에닉스의 N64용 초 기대작 『원더 프로젝트 J2』의 주인공 조제트와 사귀는 방법과 그녀의 비위를 맞춰 게임을 진행시키는 방법, 또 그녀가 사는 섬에 대해서 낱낱이 공개한다.

N64

조제트와 사귈 수 있는 방법

히로인인 조제트는 인공 인격을 가진 기계 인간이다. 스스로 판단해서 행동하는 것은 물론 플레이어가 알려주는 사항을 추측해서 새로운 결론을 도출해 낼 수 있다. 또 한번 외운 것은 절대로 잊어버리지 않는다. 플레이어의 행동 중에서 여러가지 사항을 암기하고 경험해 가는 것이다.

조제트는 스스로 생각하고 행동한다. 그러나 플레이어의 행동에 따라 변해 간다

스텝 1 우선 말을 걸지 않으면 시작되지 않는다

■ 플레이어의 조작에 따라 대응

플레이어는 새로운 형태의 인터페이스 로보트인 버드를 통해서 조제트에게 의사를 전달한다. 구체적으로는 콘트롤러의 3개 버튼이 3가지 의사 표현을 할 수 있고 상황에 따라 버튼을 적절히 사용한다.

이쪽에서 말을 걸 때 버튼 사용법을 해설한다. 기본적으로는 플레이어의 의사는 스트레이트로 전달되지만 어떻게 반응할 지는 그녀 마음대로이다. 조제트의 성격이나 그때까지의 플레이어와의 관계가 크게 영향을 줄 듯하다.

청색 버튼 부드러운 목소리로 말을 걸 때

조제트에게 부드럽게 말을 걸 때 청색 마음 버튼으로 말을 건다. 그녀도 거기에 답해서 미소를 띄우며 말해 준다.

R버튼 ●회색 마음 버튼 「무시, 보류, 어느쪽이라도 상관없다」를 표현한다. 양자택일의 순간에 선택한다

녹색버튼 ●녹색 마음 버튼 「부정적, 반대, 반감, 흥미 없다, 안돼! 모른다, 안돼」 등을 표현한다

청색버튼 ●청색 마음 버튼 「긍정적, 동의, 공감, 흥미가 있다, 좋아좋아, 알고 있다」 등을 표현한다

밝고, 부드러운 느낌으로 말을 한다

귀여운 제스처로 대답해 주는 조제트

녹색 버튼 조금 난폭한 목소리로 말을 걸 때

「어이 조제트!!」라는 식으로 녹색 마음 버튼으로 이야기를 걸면 불안한 표정으로 대답한다. 뭔가 좋지 않은 일을 한 것으로 생각하고 있다.

네거티브한 목소리로 말을 걸면…?

플레이어 — 지시 — 조제트
「J2」 조작계 상관도
조작 — 버드 — 지시

스텝 2 그녀가 말을 걸어오면

■ 3번의 답변으로 기분을 전달

조제트가 스스로 질문해 오거나 플레이어에게 커뮤니케이션을 요구해 올 때도 있다. 그런 경우는 플레이어가 말을 걸 때와 같이 버튼으로 답변을 하면 된다. 화면상에서 버드가 콘트롤러를 가지고 반응을 요구해 올 때가 회답을 하는 타이밍이 된다. 플레이어의 답변은 버드가 제스처를 잡아 준다. 회답의 내용은 조제트의 사고에 크게 영향을 미치기 때

문에 신중해야 한다.

조제트의 대사에 대해서 회답을 3개의 버튼 중에서 한개를 사용해 답변한다

청색 버튼 긍정의 의사 표현

질문에 대해서 「응 그대로 하지」라는 식으로 청색 마음 버튼을 사용하면 버드가 날개로 0의 제스처를 한다. 조제트는 그것이 정확하다고 생각해서 그 후의 사고, 행동 지침이 된다. 이런 것을 반복하는 것으로 조제트의 성격을 만들어 가는 것이다.

묘한 얼굴을 하고 있지만 그래도 좋은 듯하다

녹색 버튼 반대, 부정의 의사 표현

질문에 대해서 「안돼, 그건 틀려」라는 식으로 녹색 마음 버튼을 사용하면 버드는 X라는 사인을 한다. 조제트는 거기에 대해서 스스로 생각해서 결론을 내거나 질문을 해 온다. 그리고 틀린 것을 확실하게 지적해 주는 것이 중요하다.

음~ 조금 썰렁한 표정이군

R버튼 일부러 무시한다

질문을 무시하는 듯하면 회색 마음 버튼(R버튼)을 사용한다. 조제트의 성격에 의해서 받아들이는 쪽도 변하게 된다. 대답을 하기 어려울 때는 편리하지만 자주 사용하면 신뢰 관계가 깨져 버릴지도…

무시하고 있다고는 생각하고 있지 않은 듯하다

스텝 3 꼼꼼히 가르쳐주는 맨투맨 방식으로

■ 아이템 사용법을 가르쳐 준다

아이템을 사용해서 회화를 하는 조제트와 주고받는 장면도 있다. 아이템 사용법을 가르쳐 주는 것은 게임 진행 상 중요한 포인트가 된다. 조제트는 머리가 좋기 때문에 한번 기억한 것은 잊어버리지 않고 하나의 아이템에 대해서 여러가지 행동을 기억해 내는 것이 가능하다. 기본적으로 회화를 바르게 진행시켜 나가면 아이템의 사용법을 기억해 간다. 처음에는 아기와 같이 지식이 없는 조제트이지만 가르친 만큼 점점 이해해 나가게 된다.

물론X!는 녹색 버튼

이해하는 것 같다. 이제 한번 읽어보자

국어책을 읽게 해서 블루 랜드 섬의 말을 외우게 해 보자

NOT 폴리곤 그래픽 대사로 섬세한 감정을 표현

『J2』에서는 폴리곤 그래픽은 일부 아이템이나 장면에서 사용되고 있는 정도이다. 폴리곤이 전체를 뒤덮고 있는 지금까지의 N64용 게임들과는 차원을 달리한다. 이런 종류의 게임은 폴리곤으로 표현하기가 어렵고 캐릭터의 세세한 대사나 표정에 포인트를 두기 위해서 2D로 연출되는 것이다. 마음의 내면을 나타내는 것 같은 세세한 대사나 움직임을 게임으로 재현하기 위해서 일부러 애니메이션 기법을 쓴 것이다. 풀 애니메이션으로 그려진 그래픽이 폴리곤 CG에는 없는 따뜻한 분위기의 리얼리티를 느낄 수 있다.

풀 애니메이션

◀구석으로 돌아갈 때의 장면. 이것은 커트한 것이지만 이것보다 3배 정도 빠르고 매우 부드럽다

◀플레이어의 바로 앞으로 다가오는 장면.

N64

조제트의 방으로 안내합니다 …

이달의 데이터 파일에서는 조제트의 개인 비밀 장소를 공개한다. 그녀는 고향인 콜로섬으로부터 타고 온 배(잠수함일지도 모른다)에 살고 있다. 3층 구조로 되어 있고 계단과 사다리로 왔다갔다 한다. 그러나 내부 구조는 심플하다.

부엌

사다리로 연결되어 있다. 부엌에서는 요리를 할 수 있을까?

메인 룸

큰 창문을 통해 자연광을 충분히 쬐일 수 있다. 배터리 충전도 여기에서 한다

조종석

계기판 등이 붙어 있는 조종석. 단 움직일 지 어떨 지는 확인할 수 없다

조제트가 사는 2개의 섬 ……

조제트가 사는 블루 랜드 섬은 원래는 심해 어부들이 사는 조용한 화산섬. 그러나 실리코니안 제국에 점령당해 사람들은 거대한 인공섬 메가 플로트 노아로 이주. 섬 주민은 어부, 광부 등의 노동자가 대부분으로 약 5,000명이다. 인공섬의 중심부에는 어부들의 수호신인 「여신 블루」의 동상이 서 있다. 블루 랜드섬과 메가 플로트 노아는 거대한 파이프형 통로로 연결되어 있다.

블루 랜드 섬

광석의 채굴소 등이 있다. 공군 기지가 건설되고 나서 제국의 전선 기지가 되었다

인공섬 메가 플로트 노아

주거, 극장, 병원, 공원, 주점 등 주거 환경이 완벽하다. 섬 자체가 항해하는 것이 가능

헬기 슈팅의 진수를 N64로

WILD CHOPPERS 와일드 쵸퍼즈

장르	슈팅	현지 발매일	96년 가을 예정
제작사	세타	현지 발매가	미정

N64와 동시 발매한 『최강 하부 장기』의 메이커 세타가 선보이는 헬기 슈팅 게임이 올 가을 발매될 예정이다. 기존의 슈팅 게임과 차원을 달리하는 『와일드 쵸퍼즈』는 신 시스템과 감각으로 닌텐도64 유저들을 사로잡을 것이다.

리얼타임으로 펼쳐지는 뜨거[illegible] 배틀

전투 헬기를 타고 완전 무장한 군사 테러리스트들과 전투를 벌이는 슈팅 게임. 그것이 이 『와일드 쵸퍼즈』이다.

플레이어는 무기나 기동력 등 각각 다른 성능을 가진 8종류의 헬리콥터를 [illegible]용해서 테러리스트들과 [illegible] 벌이게 된다. 무대가 되는 전장은 3개의 미션으로 구성된 모두 3개의 스테이지, 총 9종류의 미션이 준비되어 있다. 적 레이더 시설의 파괴나 민간인 포로의 구조 등, 각 미션마다 설정된 임무를 수행해 가는 것이 플레이어에게 주어진 사명이다.

각 미션에서는 제한 시간이 설정되어 있는 것 이외에도 사용할 수 있는 탄수도 한정되어 있다. 게다가 미션에서 파괴할 수 없었던 적이나 기지와 같은 것은 적의 전력으로 남아 다음의 미션으로 넘어가 버린다. 정해진 시간 내에 얼마나 빨리 임무를 달성하고 어느정도 많은 적의 전력을 감소시킬 수 있을 지가 중요한 포인트가 된다.

또 자신의 기체 움직임에 맞춰 리얼타임으로 변화하는 3D 시점에 의해서 더욱 생생한 현장감을 느낄 수 있는 것이다. 손에 땀을 쥐게 하는 전투를 즐길 수 있는 날도 이제 얼마 남지 않았다.

자신의 기체에 탄수나 연료는 한계가 있지만 적의 창고나 제유소에서 탄이나 연료를 빼앗아 보급할 수 있다. 적의 전력을 탈취해 아군의 전력을 파워 업할 수 있는 일석이조 시스템

▲플레이 중에는 적군도 리얼타임으로 행동하고 있다. 그 때문에 매번 다른 플레이를 즐길 수 있다

▲미사일 등을 발사하면 적기에 명중할 때까지 시점이 차츰 바뀌어 간다

▲전투 중에 보도 헬기를 불러내 플레이를 녹화하고 후에 리플레이할 수도 있다

이젠 레이서가 아니라 감독이 되어 보자!

REV LIMIT 레브 리미트

장르	레이싱	현지 발매일	미정
제작사	세타	현지 발매가	미정

닌텐도64 최초의 리얼한 레이싱 게임인 『레브 리미트』는 기존의 레이스 게임에서는 볼 수 없었던 '팀 감독 시스템' 등을 채용해 레이서로서가 아니라 관전하는 입장에서 또 다른 스피드감을 맛볼 수 있다.

박력 만점의 레이스가 펼쳐진다

심장을 방불케 하는 치열한 레이싱을 펼칠 수 있는 리얼한 레이스 게임 『레브 리미트』가 등장했다.

이 게임의 특징은 타이어와 노면의 마찰력이나 중력 등이 실제 레이싱 카와 마찬가지로 시뮬레이터화되어 있다. 또 레이스 중에 부딪히면 라이벌 머신도 데미지를 입어 성능이 떨어지는 등 세심한 부분에도 신경을 쓴 흔적이 보인다. 그 때문에 드라이빙 테크닉 이외에도 타이어의 교환 등을 타이밍에 잘 맞춰 행하는 것도 필요하다.

게다가 이 게임에서는 드라이버로서 레이스에 참가하는 것 말고도 감독이 되어서 드라이버에게 지시를 내리는 것도 가능하다.

감독이 되어 드라이버를 키우자

플레이어가 감독이 되어 드라이버들에게 레이스에 관한 지시를 내려 승리하게 할 수 있는 것이 "팀 감독 시스템"이다. 이 경우 플레이어는 계약된 드라이버들에게 피트 인 타이밍 등을 지시해 가게 된다. 또 머신을 직접 조작하지 않고 이 시스템을 사용하면 스스로 튜닝을 만드는 오리지널 머신의 능력을 시험해 볼 수도 있다. 게다가 다양한 시점에서 레이스를 관전할 수 있기 때문에 컴퓨터의 레이스를 미리 보고 분석한 후에 공략이 가능하다.

어느 모드라도 감독으로서 레이스에 참가하는 것이 가능하다

레이스의 종류에 따라서 머신의 성능을 바꿀 필요도 있다. 튜닝 센스를 익혀 레이스에 도전하자

레이스 종료 후에는 리플레이 기능에 의해서 모든 각도에서 자신의 주행을 볼 수 있다

서키트를 3 ~ 10바퀴 도는 스프린트 레이스와 20 ~ 50바퀴를 도는 레이스, 직선으로 단번에 빠져나가는 레이스 등 3가지 모드가 준비되어 있다

GO! 미니컴보이

이달의 GO! 미니컴보이는 지난달 독자 여러분들이 가장 많은 엽서를 보내 준 GB용 성검전설의 가장 난해한 부분만을 선정해 답해 드리겠습니다.

Q 「톱풀」에서 북쪽으로 갔는데 산으로 막혀 있어 앞으로 갈 수 없다.

A 산 암벽에 피어 있는 「덩굴」을 잡고 상하로 이동하면 된다. 언뜻 보면 막다르게 보이는 산의 절벽. 그곳을 자세히 살펴보면 「덩굴」이 피어 있다. 상하로 이동할 때 그 「덩굴」을 사용하면 된다. 만약 그 덩굴이 옆으로 피어 있으면 좌우로 이동하기 편리하다.

HP 19 MP 7 R 108

덩굴을 잡고 왔다리 갔다리…

Q 폭포에 있는 오두막 집에 노인이 있는데 그 노인이 전혀 상대해 주지 않는다.

A 먼저 여자아이를 파티로 한 다음 다시 한번 말을 걸어 보자.

폭포에 있는 조그마한 오두막집에서 살고 있는 노인은 고집장이로 소문이나 있다. 하지만 그 노인에

ろうじん「わ わァー うるさーい! なにもきかない きこえなーい!

이 노인은 고집장이라는 소문이 돌고 있지만…

게 어떤 물건을 보여주면 마음이 변하게 된다. 그 후에 그 물건을 가지고 있는 소녀(톱풀 옆에 있다)를 먼저 파티로 만든 다음 다시 말을 걸어 보자. 그럼 OK!!

Q 「보가드」의 오두막 집 동쪽에 있는 동굴. 바위가 막고 있어 앞으로 갈 수 없다.

A 「보가드」에게 받은 「마톡」을 사용하면 바위를 무너뜨릴 수 있다.

먼저 「보가드」의 이야기를 생각해 내자. "마톡을 사용…앞을 가로막는 바위를 무너뜨리면 길이 열릴 것이다…"라고 말했을 것이다. 그러므로 이 질문에 대한 대답은 아주 간단. 「보가드」의 오두막 집에서 받은 「마톡」을 사용하면 바위는 바로 무너져 내릴 것이다.

HP 20 MP 7 R 134

바위 앞에 서서 「마톡」을 사용하자

Q 늪으로 된 동굴에서 쇠뭉치가 달린 무기를 발견했지만 주위에 잡초가 있어 앞으로 나갈 수 없다.

A 무기의 특수 용도를 이용하여 잡초를 잘라내 버리자. 보물 상자에 들어 있던 무기. 여기에서는 이 무기를 사용하여 탈출해야 하는데 이 무기의 특수 용도는 바로 '자르기'이다. 그러니까 위와 같은 문제가 생겼을 때 이 무기를 즉시 장비하여 잡초를 잘라내 버리도록 한다.

이곳 외에도 무기의 특수 용도를 활용하여 게임을 클리어하는 곳이 많으니까 잘 알아두도록…!!

HP 22 MP 8 R 158

쇠뭉치 달린 무기는 잡초를 자르는데 사용할 수 있다

Q 늪으로 된 동굴 속에 있어야 할 달의 거울을 도저히 찾을 수가 없다.

A 「마톡」으로 벽을 부수면 새로운 길이 열린다.

늪으로 된 동굴로 들어가 바로 남쪽 방으로 가면 언뜻보기에는 막다른 곳처럼 보이지만, 사실은 「마톡」으로 부술 수 있는 벽이 있다. 부술 수 있는 벽은 무기로 알아낼 수 있는데 무기로 벽을 두들겼을 때 쿵쿵거리는 소리가

HP 22 MP 8 R 208

새로운 길을 발견하는 것도 중요!!

나면 공격해도 좋은 벽이다. 「마톡」으로 벽을 깨뜨리면 그 안에 달의 거울이 있을 것이다.

Q 「빈케트 저택」에서 옥상으로 나왔지만 길이 끊어져 앞으로 갈 수 없다.

A 「체인 프레일」을 장비하고 말뚝에 매달려 이동하자. 끊어진 길 앞을 한번 보자. 그러면 그곳에 말뚝이 하나 서 있을 것이다.

바로 이것이 키 포인트. 저택 안에서 입수한 「체인 프레일」을 장비한 후 말뚝에 매달려 이동하면 된다. 「체인 프레일」을 이동하는데 꼭 필요하니까 무엇보다도 이것을 먼저 입수하는 것이 좋다.

HP 29 MP 9 R 1203

조금 떨어진 말뚝에서도 이동할 수 있다

Q 「웬델 거리」를 나와 서쪽으로 가려고 하는데 나무들이 서 있어 앞으로 갈 수 없다.

A 「배틀 엑스」로 앞을 가로막고 있는 나무를 싹둑싹둑 베어 버리자. 여기에서도 무기의 특수 용도가 사용된다. 앞을 가로막고 있는 나무를 벨 수 있는 「배틀 엑스」를 사용하면 되는 것이다. 참고로 베어버린 나무들 중에서 밑둥이 남아 있는 것도 있는데

그 곳으로는 지나갈 수 없다는 표시니까 명심하도록...

밀등이 없는 길로 가자...!!

Q 금지된 폐광에 들어가 「궤도열차」를 탔는데 아무리 해도 내릴 수가 없다.

A 무기로 포인트를 조작하여 레일의 궤도를 변경시킨다. 한번 타면 내릴 수 없는 「궤도열차」. 하지만 내릴 수 있는 방법은 분명히 있다. 레일 옆에 설치된 포인트를 이용해 보자. 무기를 사용하여 두군데의 포인트를 바꿔 버리면 궤도가 변경되어 다른 길로 달릴 수 있게 된다.

가장 좋은 무기는 역시 쇠뭉치가 달린 무기!!

Q 「메노스 마을」에서 「쵸코보」에 관한 소문을 듣지만 「쵸코보」는 전혀 보이지 않는다.

A 환상의 「쵸코보」는 알 속에...! 이유는 단지 하나!! 아직 부화가 덜 되었기 때문...!! 「메노스 마을」에서 화제를 일으켰던 「쵸코보」. 현재로써는 부화가 덜 되어 아직 알 속에 있는 상태이다. 「메노스 마을」 사람의 얘기를 들은 후 북쪽에 있는 숲으로 가보자. 아주 거대한 알이 있을 것이다. 그 알은 당신만을 기다리고 있다. 묵묵히 그 자리를 지키며...

이 알 속에 「쵸코보」가...

Q 「메듀사」가 있다고 하는 사막의 미로 궁전. 입구를 알 수 없다.

A 「쟈드 거리」에 있는 남자아이가 힌트를 쥐고 있다. 입구가 사막의 오아시스에 있다고 하는 모래로 만들어진 미로궁전. 이곳에는 요령이 있어야 들어갈 수 있는데 이 요령을 알고 있는 소년이 바로 「쟈드 거리」에 있다. 이 소년은 교환 조건이 맞아야 그 요령을 가르쳐 주니까 명심하도록...!! 그리고 또 한가지 명심해 두어야 할 것은 이곳에 오아시스가 몇개나 있다는 사실!!

어금니는 사막에 있는 몬스터가 가지고 있다.

Q 폭포 동굴을 걷고 있으면 가시가 깔려 있어 앞으로 나갈 수 없다.

A 도끼라면 나무든 가시든 단번에 잘라 버릴 수 있다. 폭포 동굴로 들어가 바로 서쪽으로 있는 방으로 들어가면 가시들이 깔려 있어 앞으로 나갈 수 없게 되어 있을 것이다. 이때 당황하지 말고 도끼나 「배틀 엑스」 또는 「웨어 바스터」를 사용해 보자. 가시 정도는 간단히 없애버릴 수 있다.

방해물은 깨끗이 치우도록...!!

Q 기암산에 있는 동굴로 들어긴 했지만 계속해서 같은 곳으로만 나온다.

A 입구 위에 있는 방 오른쪽으로 가면 다른 방이 나온다. 기암산 입구에 있는 방. 이 방에서는 어느쪽으로 가든 계속해서 원래 있던 방으로 되돌아온다. 이때는 이 방 윗쪽에 있는 방으로 가도록 하자.

그 방에서 오른쪽 길로 가면 다음 방으로 갈 수 있다. 하지만 왼쪽길은 금물!! 만약 왼쪽 길로 간다면...다시 제자리 걸음!!

다람쥐 쳇바퀴 돌 듯...

Q 부유암 황야로 들어가는 입구인 「암모나이트 해안」을 모르겠다.

A 「암모나이트」는 소라 모양을 하고 있다. 눈을 크게 뜨고 잘 찾아보자. 「암모나이트」는 지금은 빈 껍질만 남아 있지만 옛날 옛적에 아주 많았다고 전해지고 있는, 소라 모습을 한 조개이다. 「암모나이트 해안」은 이 조개 껍질이 많이 모여 있는 곳을 말하는데 해안선을 따라 구석구석 살펴보면 발견할 수 있을 것이다.

여기가 바로 「암모나이트 해안」의 입구!!

Q 퍼즐 룸에서 적을 모두 쓰러뜨렸더니 적이 다시는 나타나지 않는다.

A 그 방에서 세이브하거나 만약 실패했다면 전원을 다시 켜라.

적을 모두 한번씩 쓰러뜨리면 그 방으로 다시 들어가도 적이 나오지 않는 스테이지가 있다. 그 스테이지가 만약 퍼즐 룸이라고 한다면...! 적을 다시 나타나게 할 수 있는 비법이 있다.

'세이브'란 방법을 쓰면 적이 부활하게 되는 것이다. 만약 실패했다고 하더라도 걱정할 필요는 없다. 전원을 껐다가 다시 켜면 되니까...!!

이 방에서 세이브하면 적이 부활?!

Q 도구를 많이 샀는데도 「마톡」이 없어져 버려 아무데도 갈 수 없다.

A 도구는 사는 것 뿐만 아니라 적으로부터도 받을 수 있다.

확실히 「마톡」의 사용 빈도는 높다. 그만큼 많이 가지고 있지 않으면 안되는데 「마톡」이 없어져 버렸다면...적을 쓰러뜨려 입수하도록 한다. 「마톡」을 사용하는 던전에서는 이 아이템을 가지고 있는 적이 반드시 나오니까 꼭! 보충해 두도록...!!

독자가 원하는 명작 GB 알짜 비법을 공개합니다.

그동안 발매되었던 미니컴보이 명작 게임들 중에서 독자 여러분들이 원하는 게임의 알짜 비법을 공개합니다. 자신이 알고 싶은 GB게임을 관제 엽서에 적어 보내 주시면 가장 많이 보내주신 작품을 선정해 공개해 드립니다.

보내실 곳

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 「명작 GB 알짜 비법」 담당자 앞

기 종	미니컴보이	용 량	8M
장 르	격투 액션	현지 발매일	96년 8월 23일
제작사	타카라	현지 발매가	4,500엔

GB라고 무시하지 말자!
열투 파이터즈 스워즈
참홍랑무쌍검

타카라의 열투 시리즈 제 6탄인 『파이터즈 스워즈』는 아케이드용을 거의 완벽하게 재현하고 있으며 8M라는 대용량에 맞게 그래픽도 화려해졌고 특수 시스템도 다양하게 사용할 수 있는 등 열투 시리즈 사상 최고라고 평가할 수 있다.

GB 사상 최고의 대용량 격투 액션

아케이드용 게임으로 잘 알려진 대전 격투 게임 『파이터즈 스워즈』가 GB로 등장했다. 이번에는 열투 시리즈 사상 최초로 8M라는 대용량(?)으로 시스템이나 그래픽도 최고로 파워 업되어 있다. 그리고 이 게임은 각 캐릭터가 승리했을 때 상대 캐릭터에 맞는 대사를 지껄인다.

오프닝에 등장하는 나코루루의 귀여운 모습

슈퍼 게임보이를 사용하면 더욱 선명한 비주얼을 즐길 수 있다

캐릭터의 대사를 잘 들어보면 각각의 캐릭터에 알맞는 승리 대사에 말한다

각각 다른 성질의 수라, 나찰을 선택

GB용 『파이터즈 스워즈』에는 아케이드용의 시스템이 계승되어 있고 최대의 특징인 수라, 나찰 시스템도 건재하다. 수라, 나찰은 같은 캐릭터이지만 다른 성질을 가지고 있고 사용할 수 있는 필살기도 다르다. 캐릭터를 선택할 때 수라, 나찰을 선택해서 게임을 시작하게 된다.

이것은 나코루루의 수라 기술 「콘루 논노」. 나찰에는 없는 기술이다

캐릭터 중 몇명은 비주얼이 2종류가 있다

특수 시스템을 그대로 재현

GB용은 버튼이 2개밖에 없지만 캐릭터가 가진 모든 필살기는 물론 그대로 쓸 수 있다. 기술의 강약은 버튼을 누르는 강약에 따라 바뀌어진다. 그리고 기술 이외에도 상대의 공격을 피할 수 있는 「회피」나 적의 등 뒤로 돌아가 공격을 하는 「뒤돌아 파고들기」 등의 특수한 동작도 재현되어 있다. 이것은 어느 것이나 Ⓐ Ⓑ버튼을 동시에 누르면 가능해 진다.

자신의 수준에 맞는 레벨 설정 가능

캐릭터 선택 후, 레벨 설정을 3가지 중에서 선택하게 된다. 자신이 공격하고 있을 때 이외에는 자동 방어를 해 주는 초보자용 「검객」, 보통 레벨로 플레이하고 싶은 사람은 「검호」, 그리고 항상 분노 게이지가 꽉 찬 상태로 강력한 무기 날리기 필살기를 언제라도 사용할 수 있지만 방어가 전혀 불가능해지는 상급자용이 「검성」이다.

검객은 자신이 공격하지 않으면 자동으로 방어해 주기 때문에 연습하기는 안성마춤이다

검호는 보통으로 플레이할 수 있다. 분노 게이지는 데미지에 따라 증가해 간다

검성은 시합 개시부터 강력한 기술을 사용할 수 있지만 가드할 수 없기 때문에 스릴 만점이다

GB용으로 어레인지된 게임 화면

『파이터즈 스워즈』는 아케이드용과 비교해서 보다 간략화되어 보기 쉽다. 게임 화면 자체에 화려함은 없지만 분노 게이지나 체력 게이지 등의 시스템도 재현되어 있다. 자신이 많이 사용하는 기술을 알 수 있도록 연속 히트 수가 표시된다.

체력 게이지
상대에게 공격을 받는 것에 따라 체력 게이지가 줄고 최종적으로 어느 한편의 게이지가 0이 되면 시합이 끝나게 된다

분노 게이지
상대의 공격을 받거나 방어하는 것으로 게이지가 채워진다. 분노 게이지가 꽉 찬 상태가 되면 공격력이 올라가고 초강력 기술을 낼 수 있다

제한 시간
이것이 0이 되면 시합이 끝난다. 시간은 옵션으로 바꿀 수 있다

연속 히트수
연속으로 상대에게 공격을 가하는 회수를 표시한다. 필살기를 상대에게 히트시키면 공격한 회수가 표시된다

승리 마크
한판을 승리한 캐릭터 쪽에 표시되는 마크. 2개가 되면 승리

분노 모으기
십자 버튼의 아래쪽과 Ⓐ Ⓑ버튼을 동시에 눌러서 분노 게이지를 모을 수 있다

뒤돌아 파고들기
상대에게 다가가서 Ⓐ Ⓑ버튼을 동시에 누르면 상대의 뒤쪽으로 돌아 공격한다

회피
Ⓐ Ⓑ버튼을 동시에 누르면 몸을 뒤쪽으로 돌려 상대의 공격을 피한다

3DO 명작 비법 대공개

그동안 발매되었던 게임들도 금단의 비법이 발견되면 다시한번 해보고 싶은 생각이 들기 마련이다. 이번호 챔프에서는 3DO 타이틀 가운데서 엄선한 3DO 금단의 비법을 한곳에 모아 보았다.

슈퍼 스트리트 파이터 X

장기에프의 초강력 필살기!

3DO용 『스파 X』에서 아케이드에는 없었던 초강력 필살기가 장기에프에게 발견되었다. 방법은 의외로 간단하다. 우선 오른쪽이든 왼쪽이든 비스듬하게 뛰어 올라 방향버튼(↖이나 ↗일 것이다)을 계속 누르면서 대펀치나 중펀치 버튼으로 공중 던지기를 하면 되는 것이다. 물론 매번 성공하지는 않지만 성공한다면 상대의 체력을 반으로 줄여 버릴 정도로 무시무시한 초필살기이다.

공중에서 던지기

체력 게이지 비교. 왼쪽이 보통의 던지기를 한 게이지이고 오른쪽이 이 기술을 사용한 후의 게이지이다

폴리스 너츠 파이럿 디스크

여러 곳에 숨겨진 보너스!

『폴리스 너츠』가 발매되기 전에 본편의 세계관이나 주요 캐릭터들의 데이터 등 본편을 훨씬 더 재미있게 즐기기 위한 정보가 가득 들어 있는 『폴리스 너츠 파이럿 디스크』. 그러나 이 소프트의 매력은 이것만이 아니다. 그냥은 볼 수 없는 숨겨진 보너스가 여기저기에 가득 들어 있다는 것이다. 만약 가지고 있다면 한번 시험해 보면 그 진가를 알 수 있다.

잘 알려진 것으로 「게임」모드의 「나우 프린팅」은 계속해서 70 포인트 이상을 얻으면 타게트가 계속해서 변하게 된다. 3종류 중 어느 것을 선택해도 괜찮으며 타게트는 전부 6가지로 이것을 다보려면 근성이 필요하다.

우스꽝스러운 에드가 타게트로 출현

모드	입력 커맨드	효과
게임	70포인트 이상	새로운 타게트가 출현
무비	A버튼	일시정지
무비	C버튼을 누르면서 ←, ↑, →, ↓중 하나	사운드 또는 목소리가 나온다
사운드	방향키를 조작	배경 패턴이 변화한다

웨이 오브 더 워리어

코믹 승리포즈!

조금 잔인한 부분이 많은 격투액션 게임이지만 의외로 코믹한 승리포즈가 숨겨져 있었다. 우선 니키 찬의 경우 승리포즈로 무릎을 꿇고 정중하게 인사를 하는 화면에서 지면에 손이 닿기 바로 전에 아무 버튼이나 연타하면 V 사인을 하며 웃는다.

그리고 노부나가의 경우에는 매직 스타(A버튼을 연타하면서 수배검을 쓴다)를 2라운드에서만 10회 이상 사용하여 승리하면 노부나가가 춤을 춘다. 참고로 수배검의 커맨드는 ↓↘→+ A이다. 좀처럼 볼 수 없는 재미있는 승리포즈이다.

니키 찬의 귀여운 승리포즈

엄숙함 대신에 춤을 추는 노부나가

수수께끼의 숨겨진 게임 스페이스 워(SPACE WAR)!

『웨이 오브 더 워리어』에도 수많은 비법이 발견되었다. 이번에는 기술이나 스테이지가 아닌 전혀 별개의 게임이 숨겨져 있는 것을 발견했다. 방법은 우선 「VERSUS MODE」의 캐릭터 선택화면에서 우선 2플레이어가 ↘+ A + B + C 버튼과 동시에 P버튼을 계속 누르고 있는다. 그리고 1플레이어는 ↗ + L + R버튼을 누른 후에 P버튼을 누르는 것이다. 그러면 『웨이 오브 더 워리어』와는 완전히 별개의 게임으로 슈팅 게임의 원조라고 할 수 있는 「스페이스 워」를 즐길 수 있는 것이다. 그러나 두사람이 동시에 해야만 한다는 것과 커맨드 자체가 조금 어렵기 때문에 성공하기에는 조금 어려울 것이다.

오버 드라이빙

차의 성능을 파워 업!

우선 이 기술을 사용하기 위해서는 3개의 콘트롤 패드가 필요하다. 친구를 불러 2인 동시 플레이를 하면서 한번 시도해 보면 재미있을 듯하다. 커맨드의 입력 방법은 3개의 콘트롤 패드를 연결한 후에 레이스를 스타트하고 로딩이 시작된 순간에 2플레이어의 패드로 L + R + ↑를 입력하고 3플레이어의 패드로 L + R + A + C 버튼을 동시에 누르는 것이다. 타이밍을 맞추기가 어렵기 때문에 성공할 확율은 높지 않지만 성공하면 차의 스피드가 약 20-30% 향상되어 레이스에서 좋은 성적을 거둘 수 있다.

이렇게 「CRASHED!」라고 표시되면 성공이다

라이벌의 차를 스쿠터로!

숨겨진 비법이 많기로 유명한 오버 드라이빙에 우스꽝스러운 비법이 발견되었다. 그것은 자신의 차 옆에서 달리는 라이벌 차를 스쿠터로 만들어 버리는 것으로 방법은 일단 레이스를 시작해서 10초이상 달린 후에 리플레이 모드에서 스타트 시점으로 돌아간다. 이때 2플레이어의 패드로 R + B + ↓을 동시에 누른다. 일단 이 레이스를 끝내고 다시 스타트해 보면 왠지 옆의 라이벌 차가 스쿠터로 변해 있

일단 레이스를 끝내고 다시 시작해보면 옆의 차는 스쿠터로

삼국지 Ⅳ

최강의 신무장 탄생!

스스로 새로운 군주와 새로운 무장들을 사용할 수있는 『삼국지』에서 최강의 무장을 만들 수 있는 조건이 발견되었다. 우선 메뉴에서 「신무장을 선택한다」 그리고 「일반무장」을 선택한 후에 무장을 「신규등록」한다. 여기에 이름은 반드시 「美奈子」로 등록을 하고 읽는 방법으로는 「みなこ」로 한다. 그리고 연령은 「18세」로 성별은 「여성」으로 입력하면 능력 보너스 포인트가 190이나 되며 특수능력도 거의 갖추고 있는 무장으로 등록된다. 이때 얼굴이나 혈연은 아무렇게나 해도 관계없으나 「내용변경」으로 이름을 바꾸면 특수능력도 대폭 줄어들고 보너스 포인트도 보통 장수와 다름없이 70으로 줄어버린다.

보너스 포인트가 190이나 된다

18세 여성이면서도 특수능력은 가득이다

테마파크

외벽도 고카트 코스로 바꾸어 버린다

3DO 시뮬레이션 게임의 최고봉이라고 할 수 있는 『테마파크』. 물론 이 게임에서도 간간히 비법들이 발견된다. 이번호에는 절대 붕괴되지 않을 것 같은 외벽을 고카트 코스로 바꾸어 버리는 비법을 소개한다. 테마파크의 비법이 대부분 그렇듯이 방법은 의외로 간단하다. 우선 외벽 바로 옆에 워터 슬라이더의 코스를 건설한다. 그리고 그위를 지나다닐 수 있도록 보도를 설치하고 곧바로 캔슬하고 없애버리면 왠일인지 외벽이 고카트 코스로 변해 버린다.

우선 외벽 옆에 워터 슬라이더 코스를 설치

곧바로 캔슬하면 외벽이 고카트 코스로 변해 버린다

그리고 그위에 보도를 설치하고

어론 인 더 다크2

지하도로 연결되는 수수께끼의 구멍!

독특한 세계관과 분위기로 매니어들을 사로잡았던 『어론 인 더 다크2』. 이 게임에서 지하도로 연결되는 수수께끼의 구멍이 발견되었다. 집앞에서 문을 바라보고 좌측의 정원 가장 모서리 부분에 뭔가 타일과 같은 느낌이 드는 부분이 있다. 이곳에 올라가면 갑자기 이상한 움직임과 함께 비명을 지르며 아래로 떨어지게 된다. 그후에 물 속으로 떨어진 후 지하도로 나오게 된다. 이 일련의 행동 사이에 화면은 칸비의 시점이 되고 지하도로 나온 후에 살펴보면 아이템이 증가해 있는 것을 확인할 수 있다.

이 곳이 문제의 장소

떨어지다 보면 물속이다

도대체 이곳은 어디일까?

아이템은 증가되어 있다

X 아이

참으로 변잡 혹은 풍성했던 달이었다. KOF'96이 출시되면서부터 국산 퍼즐 게임인 『카리안 크로스』 그리고 이오리스의 『크사나』 제작 대공개. 세가의 아케이드 대공세! 이만하면 만족할 수 있었던 달인 것 같다. 하지만 문제가 있다면 왜 SNK는 3번째 작품에서만 튀는지 정말로 많은 유저들은 알고 싶을 것임에 틀림없다. 그리고 또한 『버파3』에 관한 이야기이다. 현재 많은 시비에 시달리고 있는 소문으로 『버파3』가 10월 2일에 나온다는 것이다. 믿어야 할지 믿지 말아야 할지는 여러분들 손에 넘기며…

이달의 기대 소프트

버철파이터3

온갖 파문의 예상을 불러 일으키고 있는 버파3! 꼬리에 꼬리를 달고 여러 소문이 번지고 있는 이 시점에서 『버파3』를 추천한다. 이 게임에는 신 캐릭터인 다카아라시와 아오이의 출현으로 게임 패턴의 밸런스가 걱정이 되나 모든 캐릭터에게 회피 버튼이라는 기능이 첨가되어 불안감은 해소될 듯. 각 캐릭터의 변화된 모습 그리고 각 스테이지마다의 뛰어난 신, 모델3의 위력, 사운드의 박력, 엔딩까지도 기대가 되고 있는 『버파3』!!

자! 이제는 한달 남짓. 다음달을 기대해보며…

게임센터의 총애! 버철 온의 미공개이야기

현행 버철 로이드의 계보

월면 지하 깊숙히 매몰되어 있었던 고도의 문명이 발견되고 그들이 만든 거대한 건축물에서 발견된 오버 테크롤로지에 의해서 개발된 것이 바로 버철 로이드이다.

버철 로이드는 지금까지의 모든 기동병기의 개념을 뛰어넘는 혁신적인 성능을 가진 것이었다. 그러나 그 성능을 최대한 발휘하기 위해서는 조작계에 마인드 시프트 배틀 시스템(M.S.B.S)을 사용해야만 한다. M.S.B.S는 월면 유적에서 채취된 V 크리스탈에 의한 스켈톤 제어 시스템이다. 결국 인간의 의식정보를 VR 메모리 상으로 직접 이동시켜 줌으로 파일럿이 기체를 조작하는 것이 아니라 자신의 의식이 VR 자체가 되어 기체가 파일럿의 육체가 되는 것이다.

이 시스템은 아직 미완성이긴 하지만 계속 개발 중이므로 언젠가는 자율적인 무인 VR도 탄생될 것이다.

월면유적으로부터 인간형 병기 발견 · 회수

프로트 타입 버철로이드 벌 · 바스 · 바우

개발난항으로 인한 지연

실험기의 개발 결정

시험작테무진

시험작 라이덴

【스켈톤 타입 · TM】

테무진

경량화에 의한 고기동화

바이퍼

개량 · 강화

격투전 능력 강화

개량

어펌드

【스켈톤 타입 · Rd】

라이덴

비용을 절감한 화력지원형

벨그돔

기술적 피드백

현행 노하우의 완벽한 도입

범용성 중시

페이 웬(레플리카)

페이 웬(오리지날)

(현행 행방불명)

발 · 바스 · 바우 (11번째 시험작 버전)

돌카스

※ 바이퍼는이미모든기종이바이퍼Ⅱ로이식되었다

버철 온 스테이지 스토리

스테이지1 "물에 잠긴 도시(Flooded City)"

최초 전투의 무대가 되는 것은 물에 잠겨버린 무인도시이다. 계속되는 대규모 분쟁으로 인해 결국 이 지역의 대부분이 물에 잠겨 버린 것이다. 이곳은 예전에 벌어진 대규모 분쟁에 의해서 물속에 잠겨버린 도시의 모습을 조금이나마 엿볼 수 있는 곳이다. 지반침하에 의해 해저 이하로 잠겨 버린 것일까? 아니면 극지방의 빙하지대가 녹기 시작하여 대용량의 물이 도시를 삼켜 버린 것일까? 아뭏든 두려워할 만한 파괴력을 가졌던 병기가 사용되었음에는 틀림없다.
결국 지금에는 아무도 살지 않는 유령도시가 되어 버렸다. 거대한 건축물의 옥상이라고 생각되는 이 스테이지는 평면으로 이루어져 있어 고속 이동성을 유감없이 발휘할 수 있다. 또한 돌출된 부분도 거의 없기 때문에 장풍계 공격을 가진 버철 로이드에게 꽤 유리할 것이다.

스테이지2 "열사의 공항(Airport)"

저녁 노을이 지는 대황야. 그 한가운데 세워져 있는 공항. 바로 이곳이 제2의 전투장이 된다. 바이퍼-II의 기습적인 매복 공격을 격퇴시킬 수 있을까? 이 열사의 공항이 원래부터 이처럼 황폐한 사막이었을까? 세계 각지에서 일어난 분쟁에 의해서 풍부했던 녹지가 황폐해져 버린 것은 아닐까? 단순한 사막이었다고 생각하기에는 이곳은 너무 큰 공항이다. 활주로는 보이지 않고 헬리콥터 등의 수직이착륙기 전용의 공항인 듯이 보인다. 격납고 역시 거의 지하에 있기 때문에 공적인 시설이라고는 보기 어렵다. 관제탑 근처에 배치된 2대의 포대를 기초로 추측해 보면 아마도 이곳은 군사용 시설이었던 것처럼 보인다. 아마도 기업 국가 중의 하나가 비밀리에 설치해 놓은 군용 비행장일 것이다 헬리콥터 이착륙장이기 때문에 이곳 역시 대부분이 평지로 이루어져 있다. 다만 격납고나 캐터필트(항공모함 등에서 비행기를 쏘아 보내는 비행기 사출기)등을 잘 사용하면 엄폐물로 이용할 수 있을 것이다.

스테이지3 "도시 연안(Water Front)"

고요한 한밤의 인텔리전트 빌딩 거리. 하지만 한순간 격렬한 전투장으로 변한다. 대화력을 자랑하는 돌카스가 전투를 시작한다.
하이테크 빌딩들이 숲을 이루고 있는 한밤의 해안도시. 여기저기의 불빛들이 환상적인 분위기를 자아낸다. 이렇게 전혀 전쟁과는 어울릴 것 같지 않은 대도시가 세번째 스테이지이다. 주된 전투장이 되는 것은 해저터널 입구에서 그리 멀지않은 간척지이다. 도시 개발예정지이므로 아직은 건축물이 들어서 있지 않기 때문에 일반 시민들에게 피해를 입히지 않게 된 것이 불행 중 다행이랄까?

스테이지4 "녹색 언덕(Green Hills)"

푸른 하늘과 녹색 초원. 산악지대 한편에 넓게 펼쳐진 녹색지대. 이처럼 평화스러운 대지에서도 버철 로이드의 싸움은 계속된다. 사실은 이 스테이지야 말로 버철 로이드와 파일럿의 기동전투 능력을 평가해 볼 만한 절호의 장소인 것이다. 이처럼 충분한 넓이를 가진 공간에서는 최대한의 고속 이동제어 기술과 도약제어 기술을 발휘할 수 있기 때문이다. 가운데에 자리잡은 약간 낮은 언덕은 엄폐물로서의 역할도 하고 있다. 당연히 등판시의 안전성도 시험해 볼 수 있다.
여기저기에 있는 침엽수들을 피해 가면서 벌이는 전투는 고속 기동성을 필요로 한다. 여러가지 능력을 구사해 볼 수 있는 배틀 필드. 이곳을 클리어한 파일럿은 우수한 자질과 버철 온의 적성을 가진 전사라고 할 수 있다.

스테이지5 "유적(Ruins)"

산악지대 한편에 잠들어 있는 고대 유적. 원거리 사격능력을 자랑하는 발 바스 바우!
　깊은 산중에 자리잡은 고대유적. 고대 문명의 위용을 말해주는 돌 건축물이다. 이곳은 성전이었을까? 아니면 격투장? 이곳에서 행해졌던 것은 신을 찬양하는 살아 있는 의식으로 격렬한 격투가 벌어졌던 곳인 듯하다. 이렇게 피로 얼룩진 전설이 숨겨진 곳에서 버철 로이드의 격투가 전개된다. 다만 이것을 지켜보는 관객은 이미 이 자리에 없다. 이 유적에서는 관객석이라고 여겨지는 곳도 사용할 수 없다. 결국 이 콜로세움 전체가 전투장이 되는 것이다. 사각 주변의 높은 곳과 낮은 곳을 잘 이용하면 유리한 전투를 벌일 수 있을 것이다. 반대로 적에게 이 포지션을 빼앗겨 버리면 꽤 고전을 면치 못할 것이다.

패널티 스테이지 "비밀 기지(Secret Base)"

도대체 이곳은 어떤 곳일까? 갑자기 나타난 이상한 공간. 그리고 이곳에 나타난 지금까지와는 다른 강적 야가란데! 버철 로이드 파일럿 사이에서도 공포의 공간으로 여겨지는 수수께끼의 공간. 어떤 특수한 조건에 의해서 시스템이 작동되어 강제로 이곳으로 끌려와진다. 뭔지 모르지만 거대한 조직의 숨은 의도가 있는 듯하다. 원형의 스테이지는 평면으로 이루어져 있고 거대한 기계미터와 같이 보이기도 한다. 스테이지 자체는 거대한 원형 건축물 안에 존재하는 것 같고 어두운 장소가 불길한 느낌을 더해준다. 가운데 있는 수정체 역시 뭔가 수상한 느낌이 들고 엄폐물로 이용할 수는 없고 장애물이 될뿐 인듯하다.

스테이지6 "우주항(Space Dock)"

달 주변 궤도를 떠돌아 다니는 거대한 도크.
이곳에서부터 이야기는 급전한다. 지금까지의 싸움은 모두 시뮬레이션이라면 이제야 말로 진정한 싸움이 시작되는 것이다.
이제부터가 실전이다. 파괴 목표는 월면의 「유적」. 월면에서 발견되었던 수수께끼의 유적이 갑자기 폭주하기 시작한 것이다. 그로인해 자동 방어기구가 버철 로이드 이하의 현재 사용하고 있는 모든 병기를 지배하에 두고 지구권의 안전을 위해 출동시킨다.
5개의 모든 시뮬레이션 코스를 완료한 버철 로이드는 지상전 대응에서 우주전 대응으로 변환되어 월면 기동작전 「오퍼레이션 문 게이트」로 배치되게 된다. 이 작전에 참가하는 버철 로이드는 달 주변 궤도에 떠 있는 거대한 도크에 대기하며 전투 준비를 하게 된다. 하지만 이때 유적은 선수를 쳐 온다.

스테이지7 "월면 기지(Moon Base)"

유적 발굴용인 기지의 입구. 유적 내부로의 입구이기도 하다. 이곳에서는 고속 기동 버철 로이드 페이 웬이 기다리고 있다.
적 어펌드의 선제공격을 막는데 성공한 후 도크에서 출격한 파괴부대는 유적 발굴용 기지의 입구에 도착한다. 넓게 펼쳐진 이곳 기지는 DN사가 자신들의 오버 테크놀로지의 연구를 위해 설치한 넓은 연구시설과 복원 작업을 위한 기지이다. 하지만 이 작업 도중 유적이 폭주를 개시해 버린 것이다. 현재는 이 기지 역시 유적의 자동 방어기구의 세력하에 들어가 버렸다. 주위는 거친 월면. 팔각형의 스테이지에는 전부 9개의 건물이 설치되어 있어 시계는 양호하다고 할 수 없다.

스테이지8 "죽음의 장치(Death Trap)"

월면 기동작전은 드디어 끝나게 되었다. 거대한 기지 내부로 돌입에 성공! 강적 페이 웬을 돌파하고 유적 발굴용의 거대 기지 내부로 돌입하는 데에 성공했다. 이제는 유적 내부로 하강을 개시한다. 이대로 진행하면 유적 심층부까지 최단 거리로 갈 수있다. 하지만 유적의 자동 방어기구가.이러한 침입을 가만히 보고만 있지는 않는다. 여기에는 공포의 부비 트랩이 설치되어 있는 것이다. 중전투 버철 로이드 라이덴! 이것은 최후의 수비를 위해 봉인되어 있던 기체로 그림자라고 불리우는 최고의 버철 로이드이다.

최종 스테이지 "열반(Nirvana)"

드디어 최종 스테이지! 유적 내부로 침입하였지만 악마의 최종 병기 「태양포」에 불은 점화되고... 드디어 유적 내부에 도착하였다. 그곳은 사람의 생각을 뛰어 넘는 곳이었다. 거대한 메카닉 내부에 지구의 물리법칙을 무시하고 공중에 떠 있는 스테이지. 이곳은 인간에게는 금단의 성역인 것이다. 그 안에 설치된 유적 최심층부에서는 자동 방어기구의 최종 병기 「태양포」가 발동을 개시했다. 이것이 발사된다면 지구권은 엄청난 타격을 받을 것임에 틀림없다. 마치 금단의 선을 넘어버린 인간을 벌하듯이... 한편 자동 방어기구도 공격 시스템을 전개시켰다. 최심부에서 거대한 질량의 물체가 접근해 오는 것이다. 이것은 바로 유적의 거대 이동병기 지그러트이다. 이것은 고도의 선진 문명에 의해서 건조된 무적의 자동 포대이다. 그 거대함과 화력, 무시무시함은 버철 로이드에게는 벅찬 것이다. 하지만 이것을 막지 못하면 인류의 미래는…

"데드 오어 얼라이브는 MODEL2로 VF2 이상의 게임성을 창출했다."

세가의 『버철 화이터2』를 완성시킨 보드인 「모델2」를 사용한 격투 액션 게임으로 몇개월 전부터 업계의 주목받아 오던 테크모의 『데드 오어 얼라이브』. 무더위가 한창 기승을 부리던 8월 초순 테크모의 해외 판매 부장인 후카다 씨가 『데드 오어 얼라이브』의 국내 홍보차 내한했다. 챔프는 그가 투숙한 강남의 노보텔에서 전격 인터뷰를 가졌다.

테크모 주식회사 해외 판매부 부장 후카다 타케시

"이번에 저희가 발매하는 『데드 오어 얼라이브』는 그동안 발매됐던 격투 액션 게임들과는 차원을 달리합니다. 『버파2』를 창조해 낸 「MODEL2」로 만들어졌다는 것 자체로도 충분히 우수한 게임이라고 할 수 있지만 시스템적인 면에서도 특별한 것들이 많습니다.

예를들어 링 주위에 위험 지대(Dangerous Zone)라는 것이 설치되어 있어 긴장감을 더욱 높혀주는 것은 물론 기존의 게임들에서처럼 시간을 끌어 도망다닌다는 것과 같은 비겁한 기술은 통하지 않습니다. 더욱 박진감 넘치는 격투 액션을 즐길 수 있게 된 것입니다." 테크모의 후카다 부장은 프로 영업 세일즈맨답게 자사의 최신 타이틀 홍보에 열을 올렸다.

또 그는 세가의 「MODEL2」를 채용한 뒷 배경에 대해서 이렇게 말을 이어 나갔다. "테크모의 카기하라 사장과 세가의 나카야마 사장은 일본의 아케이드 산업 초창기 시절부터 같은 중소업체로서 협력관계에 있었기 때문에 죽마고우와 같은 사이였습니다. 그런 친분이 지금까지도 이어져 업무적으로 협력이 가능했던 것입니다."

테크모는 1967년 설립되어 올해로 30주년을 맞는 중견 게임 메이커로 원래 볼링장 기계를 설치해 주고 관리하는 회사로 출발해 오늘날 아케이드를 비롯해 가정용 게임의 대부분의 소프트를 개발하고 있다. 최근에는 플레이스테이션용 어드벤처 게임 『각명관』으로 주가를 더욱 높혀가고 있다. 그는 또 이 게임의 특성에 대해 "모션 캡처 기술을 사용해 실제 인간과 같은 리얼함을 느낄 수 있으며 격투 액션의 새로운 기술인 잡아 꺾기 등 다양한 기술을 쓸 수 있는 것입니다."라고 말했다.

현재 해외 영업을 위해 세계 각지를 돌고 있는 후카다 씨는 1989년 테크 모에 입사하기 이전에 닛코 카메라의 전세계 직판을 했던 것이 영업 업무에 많은 도움이 되고 있다고 말한다.

전세계를 돌아다니는 그는 각국의 아케이드 게임 유통에 대해서도 파악하고 있는 듯했다. 국내 아케이드 유통에 대해 그는 이렇게 말한다. "한국의 아케이드 시장은 수입 업체, 중개업자, 유통 업체 등의 복잡한 절차를 거치기 때문에 가격 상승의 폭이 크고 일부 업체들만이 독점을 하게 되는 등 많은 문제점이 생기는 것입니다. 한국도 외국 개발사로부터 국내 유통업체가 중간 단계없이 직접 게임을 공급받는 직판 체제를 구축하는 것이 중요하다고 생각합니다."

끝으로 테크모의 후카다 부장은 부인과 중학생인 딸, 국민학교 1학년인 아들을 두고 있다고 밝히면서 자녀 교육을 위해 집에 있는 게임기라고는 머니컴보이 1대가 고작이라고 말해 기자를 놀라게 했다.

후카다 부장이 밝힌 『데드 오어 얼라이브』의 캐릭터 상관도

하야테
무환천신류인자
누군가에게 습격당한다

오누이 · 친한 친구 라이벌

류 하야부사
유파 : 견량인술
국적 : 일본
연령 : 23세
직업 : 앤틱 숍 경영
검을 다루는 연인과 사는 닌자. 대회에 은밀하게 참가한 적의 존재를 알아 내고 출전을 결심

연인

아이린 루우
류와 함께 상점을 경영

바이멘
유파 : 코만도 삼보
국적 : 러시아
연령 : 31세
직업 : 암살자
VIP암살의 프로. 대회의 주최자를 암살 하기 위해 출전

레이 팡
유파 : 태극권
국적 : 중국
연령 : 19세
태극권의 천재소녀. 예전에 자신을 구해준 은인을 만나기 위해 대회에 출전

위험에서 구해준 이후로 그를 마음 속으로 흠모한다

카스미
유파 : 무환천신류인술
국적 : 일본
연령 : 17세
직업 : 여자 닌자
오빠의 원수를 갚기위해 마을을 떠나 증오하는 적을 따라대회에 참가

DEAD OR ALIVE
DOATEC(Dead or Alive Tournament Executive Committee)
데드 오어 얼라이브 공식 주최 단체. 대회를 세계적으로 개최하고 겜블화하는 사업으로 엄청난 수익을 올린다. 대표자인 패임 더글러스는 세계적인 세계적인 대부호로 명성을 드높이고 경제계에 막대한 영향을 주고 있다.

장 리
유파 : 지쿤도
국적 : 중국
연령 : 20세
직업 : 보디가드
자신의 힘만을 믿는 격투가. 자신의 허전한 마음을 달래줄 라이벌을 찾기 위해 출전

라이벌

바 스
왕년의 유명한 프로레슬러

부녀지간

티 나
유파 : 프로레슬링
국적 : 미국
연령 : 22세
직업 : 프로레슬러
여자 프로레슬링 챔피언 대회에서 우승해 모델이 될 꿈을 안고 출전

겐 푸
유파 : 심의육합권
국적 : 중국
연령 : 65세
직업 : 고화방 경영
일찌기 용맹을 떨쳤던 전설적인 격투가. 한번 권법계에서 은퇴 했지만 손녀를 위해 출전

잭
유파 : 무에타이
국적 : 미국
연령 : 25세
직업 : DJ
슬램가 출신의 난폭한 성격의 소유자. 막대한 상금을 노리고 출전

다양한 기술로 격투의 재미를 더한다!

데드 오어 얼라이브

기 종	아케이드	장 르	격투액션
제작사	데크모	발매일	96년 9월 예정

이달에는 격투 액션의 보편적인 부분을 이용해 폴리곤 격투 게임을 더욱 아기 자기하게 즐길 수 있는 방법에 대해 설명한다. 특히 「카운터 공격」과 「관절기」 등 『데드 오어 얼라이브』만의 특수한 대전 기술에 대해 집중 탐구해 본다.

웅크린 상태에서 펀치를 가격한다

격투게임에 있어서 웅크리고 P는 대단히 중요하다. 3D 폴리곤이라면 그 중요도는 더욱 증가한다. 통상 웅크리고 P는 위력은 낮지만, 상대의 공격을 저지하기 쉽고, 가드되어도 반격을 받지않는다. 더욱이 하단기로 강한 기술이라고 세상에는 인식되어 있다. 『데드 오어 얼라이브』의 웅크리고 P도 결국은 그 예를 벗어나지 않는다. 그 위에, 약점이라고도 할 수 있는 연발기의 「밀려남」이 거의 없다. 왜냐하면 그것은 발사되면 동시에 반드시 케릭터가 전진하기 때문이다.

메치기를 실패해도 통상기. 대부분 웅크리고 P가 나갈 뿐이다

그런데 메치기와 비슷한 잡기 「관절기」는 이러한 포즈가

그 때문에 웅크리고 P를 행해도 계속해서 세번을 때려도 우선 실패하는 것은 없다. 보기에 상당히 강한 것 같은 인상을 주지만 「잡기」가 있기 때문에 실전에서는 그다지 신경쓰지 말자. 그 편이 받아넘기기 좋다. 또 웅크리고 P에서의 제휴는 간단하게 비집고 들어갈 수 있어 유효하지만 보기보다는 그다지 강하지 않다.

메치기와 관절기

폴리곤 격투 게임에 있어서 서서 가드는 안정된 방법이다. 여기서도 서서가드를 무너뜨리는 가장 강력한 기술이 메치기. 이것은 어떠한 게임에도 존재한다. 그런데 메치기와 같은 잡기와 메치기의 차이는 이해하고 있는가? 우선 「메치기와 같은 잡기」는 반드기 잡기 위한 모션이 있어 실패하면 틈이 생긴다. 그리고 H버튼이 반드시 들어가는 (H+P만은 통상 메치기)것이 특징. 또 커맨드를 입력하고 나서 상대를 잡는데 약간 시간이 걸리고 메치기는 반격기가 되지만 관절기(메치기와 같은 잡기)는 반격기가 될 수 없는 경우가 있다.

1발, 웅크리고 P를 연사해 본다

그러면 두발째에는 확실히 전진해서 때린다. 실패율이 낮다

그 만큼 범위도 넓다. 팔을 뻗치기 때문이다. 그리고 관절기는 접근전뿐 아니라 중거리 전에서 사용해도 유효하다. 이것에 반해 메치기는 당연히 시간 손실은 없다. 실패해도 통상 공격이 나올 뿐이다.

카운터 효과

원래 띄우는 기술은 통상기라도 맞으면 상대가 뜨고 카운터라면 그 고도는 더욱 올라가 통상 히트보다도 많은 수의 콤보를 바랄 수 있었지만 통상 공격은 뜨지 않게 현재는 변경되었다.

따라서 공중 콤보를 노릴 수 있는 것은 데인저 존을 제외한다면 카운터로 띄우는 기술이 히트되었을 때 뿐이다. 그러면 중요한 카운터 시스템은 어떠한 시츄에이션으로 기동한 것인가? 확실하게 상대의 기술을 봉쇄했을 때 기술의 경직 중에 히트됐을 때에도 카운터로 인정된다. 게다가 등뒤에서의 카운터는 없다. 띄우는 기술 이외에는 통상 히트로는 쓰러지지 않는 기술이 카운터 히트 시에는 쓰러뜨릴 수 있게 되어 있다.

본래 이 기술은 띄우는 기술이었지만....

펀치계의 중단기라면 가볍게 웅크리는 타입의 「비틀거림」

이러한 기술의 통상 히트 후에 상대의 상태는 대개 질려있다. 예를 들어 바이맨의 관절차기(↓H+K)가 그것에 해당하는 것이지만 카운터 히트라면 다운 후에 밟기(다운공격↘K). 통상 히트라면 관절 차기 후에 중단기라고 하는 크게 흔드는 기술에서의 제휴가 가능해진다.

이 게임에서는 웅크린 상대에게 중단 공격을 가하는 사이에 일어나는 「비틀거림」도 존재한다. 게다가 그 비틀거림은 두가지 타입이 있어, 효력도 크게 다르다.

ARC

카운터 공격이 아니면 공중 콤보는 노릴 수 없다

킥계통은 경직이 길다. 선 상태의 「비틀거림」

예를 들어 →P와 같은 작게 휘두르는 중단기에서 비틀거리게 한 경우 상대는 선 상태에서 제어 불능이 된다. 그 사이에 기술을 넣었다면 다운을 빼앗을 수 있는 것이다. 이에 대해 ↘K와 같은 크게 휘두르는 기술로 비틀거리게 하면 그 사이에 띄우는 기술을 써서 그대로 공중콤보를 노릴 수 있다. 단지 거리나 기술에 대해서는 그다지 잘 되지 않을 경우도 있지만 일어나며 차기를 히트시키면 후자의 「비틀거림」이 발생한다.

DEAD or ALIVE

국산 ARC개발 우리에게 맡겨라!

철권을 능가하는 세계 최고의 3D 모션 캡처 완성을 앞둔 EOLITH 이오리스

EOLITH

그동안 국내 아케이드 시장은 외국 게임 즉 일본 게임의 의존도가 어느 기종보다도 높았다. 오락실에 한번이라도 가본 사람이라면 느낄 수 있겠지만 거의가 일본 메이커들이 만든 작품이 80 ~ 90%를 차지 하고 있는 것이다. 또 대부분의 국내 아케이드 업체가 세운상가 쪽에 밀집되어 있는데 이들 업체들은 영세한 데다가 시간과 비용이 많이 드는 개발보다는 유통에 관심을 갖고 있는 형편이다. 최근의 『버철 파이터3』의 소동도 그러한 치열한 유통 경쟁에서 비롯되고 있는 것이다.

챔프는 이번호부터 이런 유통 위주의 아케이드 시장에서 꾸준히 개발에 전념하고 있는 국산 개발사들을 찾아 발굴해 내 국내 아케이드 기술 수준을 점검해 보고 더 나아가서는 해외 시장에서 일본 게임과 당당히 맞설 수 있는 경쟁력 확보에 도움을 주고자 한다.

게임광들이 석기 시대로 집결

이오리스는 강남구 신사동, 영화관이 많이 밀집해 있는 문화의 거리에 자리잡고 있다. 사무실도 기존의 아케이드 업체의 이미지와는 완전 딴판으로 건물의 2개층을 사용하는데 총 면적 200여평 정도의 여유있는 공간에 요즘 유행하는 최신 카페의 분위기가 나는 청결한 모습이었다.

개발팀의 사무실 전경

이 개발사는 설립된 지 1년이 채 안된 젊은 회사로 대학 시절부터 게임에 관심을 가지고 소프트웨어 관련 멀티미디어 상품들을 대기업에 납품해 오는 등 여러 프로젝트를 추진해 왔던 모 대학 공대 학생들이 주축이 되어 개발을 해 오던 중 첨단 장비 등 현실적 여건의 필요성을 느끼던 젊은이들과 게임 개발에 남다른 관심을 보이던 지금의 사장님이 의기투합해 설립된 회사이다. 이오리스(EOLITH)라는 회사명은 킹오파 시리즈에 등장하는 이오리(?)가 아니고 '최초의 석기'를 의미하는데 이들이 현재 추진 중인 국내 최초로 3D 격투 액션 분야에 도전하는 것과도 일맥상통한다고 할 수 있다.

모션 캡처 등 최첨단 장비 갖춰

이들은 현재 국내에서는 최초로 『버철 파이터』시리즈와 같은 폴리곤을 사용한 3D 격투 액션 게임을 개발 중에 있는데 이들이 보유하고 있는 장비는 모션 캡처 시스템, 인디고 등 국내에도 몇대밖에 없는 최첨단 장비들이다. 또 하드웨어 분야에서도 오실로스코프, 로직 어날라이저 등의 최신 하드웨어 개발 장비를 이용해 3D 보드를 자체 개발해 이번 프로젝트에 활용하고 있다.

이오리스가 보유한 주요 장비

인디고2 - 익스트림 시스템

소프트웨어로는 WaveFront Game Ware를 사용하고 있으며 주 용도로 모델 제작과 Kinemation을 이용하여 게임에 사용되는 격투 모션을 에디팅하는데 사용한다. 앞으로 가정용 게임기나 PC게임의 개발에도 고품질의 비주얼 신등의 제작에 이용될 예정

모션 캡처 시스템

총 8대의 카메라를 통하여 사람의 움직임을 잡아 내서 계산을 통해 최종적으로 3차원 좌표와 설정한 모델의 뼈대 움직임을 결과로 내 놓는다. 최근 이 시스템을 채용한 게임으로는 『철권』시리즈와 『데드 오어 얼라이브』가 있다.

스파크-20 호환 워크 스테이션

모션 캡처 시스템과 연결되어 있으며 모션 캡처 관련 소프트웨어들이 이 위에서 동작한다. 그리고 사내의 네트워킹 서버 역할도 동시에 수행하고 있다.

국내 최초의 폴리곤 액션 크사나

이오리스가 현재 개발 중인 3D 격투 액션 게임은 현재 80% 정도의 완성도를 보이고 있는데 타이틀명은 아직 확정된 것은 아니지만 가칭 『크사나(KSANA)』라고 잠정 결정했다. 크사나는 범어로 찰라, 순간 등을 의미한다. 크사나에는 총 8명의 어디선가 많이 본 듯한 캐릭터들이 등장한다고 하는데 대전 상황에 플레이어를 몰입시킬 수 있는 배경의 인터랙티브에 많은 신경을 기울였다고 한다. 또 격투 게임에는 생소한 부분인 배경에 장해물 요소를 첨가해 대전 중에도 상대방과 장해물 양쪽에 주의를 기울여야 한다.

등장 캐릭터들이 사용하는 무술은 타 격투 게임처럼 유파를 나누지 않고 각 캐릭터마다 다양한 기

Real Time 3D Fighting Game
KSANA

현재 개발 중인 「크사나」의 이미지 일러스트

술들을 사용하게 된다. 이들의 동작을 위해 쿵후 등 격투기 전문가들의 기술을 모션 캡처 장비를 이용해 캐릭터들에게 옮겨지는 작업이 계속되고 있다.

전기종 이식 검토

이오리스는 현재 아케이드 게임 이외에도 가정용 게임인 새턴, 플레이 스테이션 등의 게임 개발도 검토 중에 있으며 컴퓨터 그래픽, 버철 리얼리티 등에도 관심을 가지고 업무의 폭을 넓혀가고 있다.

이오리스는 이처럼 게임이 기본이 되는 멀티미디어 관련 아이디어 상품에도 사업 영역을 확대하고 있는 도전적인 회사이다.

현재 기획, 개발, 관리 등 총 12명으로 구성된 회사 구성원들이 각자 맡은 바 임무에 충실하고 있다. 현재 이오리스에서는 국산 게임 개발에 대한 열정과 창조적인 작업 자체에 애정을 가진 인력을 모집 중에 있다.

국내에 아직은 미진한 아케이드 업계에 과감히 뛰어든 이오리스는 기본 기술력, 인력, 장비가 삼위일체된 회사로 자체 개발한 보드도 기회가 되면 타업체들과 공유할 예정이라고 한다.

이들과 같이 게임 개발에 대한 열정과 창조적인 작업에 몰두하는 사람들이 있는 한 현재는 낙후된 상태인 국내 아케이드 개발 시장의 미래도 결코 어둡지만은 않아 보인다.

"이제 3D 모션 캡처 게임, 한국이 주도한다"

이오리스 개발팀 팀장 박범서 씨

"버철 파이터가 처음 나오기 이전부터 저희들은 3D격투 액션 게임에 관심을 가지고 있었습니다. 언젠가 이런 게임을 만들어 보고 싶다고 막연하게 생각하고 있었습니다. 그러나 당시에는 개발 환경이 좋지 않았기 때문에 어려웠었고 이오리스를 통해 우리의 꿈이 현실화되기 시작한 것입니다. 저희들은 2년 후를 내다보고 3D액션의 개발을 위해 기술적 노하우를 축적해 왔습니다. 그러던 중 세가의 VF시리즈가 연속해져 터져 나왔습니다." 크사나 프로젝트의 총 책임자인 박범서 팀장은 오래 전부터 3D액션에 관심을 가지고 노하우를 쌓아왔으나 VF시리즈가 유행되면서 자신들의 프로젝트가 퇴색되지나 않을까 우려하는 듯하며 말을 이어나갔다.

"그러나 저희 『크사나』는 순수 국산 개발력에 의한 최초의 3D액션 아케이드 게임이고 장비면에서도 어느 회사에 뒤지지 않기 때문에 언젠가는 세가와도 어깨를 나란히 할 수 있는 기술력을 쌓도록 노력할 것입니다."

이오리스는 개발 장비에 관해서도 국내 최고 수준이다. 과감한 투자가 대작을 만들어 내듯이 이 회사는 투자와 맨 파워의 적절한 조화로 히트 예감을 들게 한다. 박 팀장은 또 개발 중 가장 힘들었던 점을 이렇게 말한다. "개발자들은 생활 자체가 규칙적이지 않기 때문에 팀원들간의 스케줄을 맞추는 것이 가장 어려웠고 모션 캡처 등의 첨단 장비를 외국으로부터 들여와야 하기 때문에 납품이 지연될 때가 가장 난감했습니다."

이런 어려운 과정을 거쳐 오는 11월 개최되는 「어뮤즈 월드 '96」에서 일반 공개되는 『크사나』는 최초의 3D액션이라는 것 이외에도 국내에서도 폴리곤 액션 게임을 만들 수 있다는 가능성을 보여주는 것이라고 박 팀장은 자신있게 말한다. "국내 아케이드 업체들은 개발비의 부담과 자신감 결여로 비교적 단순한 퍼즐 게임 등의 개발에만 의존해왔습니다. 이번에 저희가 내 놓는 『크사나』는 이런 기존의 사고를 전환하는 계기를 마련함은 물론 국내 개발력으로도 3D 격투 액션 게임을 만들 수 있다는 것을 보여주겠습니다."

♧ 개발 스탭진들과 한마디 ♧

① 성명, 별명, 나이
② 담당 파트
③ 그동안 해 본 게임 중 가장 기억에 남는 게임은
④ 개발 중 가장 어려웠던 점은?
⑤ 현재 개발 중인 게임에 대해 한마디.
⑥ 앞으로의 포부

이오리스의 개발 스탭진들

① 황현호 (황대장) 27세
② 모션캡처 - 프로젝트 1팀
③ 버파2, 철권2
④ 호호호
⑤ 여사원이 없다
⑥ 일본을 이기자(독도는 우리땅)

① 최영혁 (도다리-횟감) 26세
② 모션 에디트 - 프로젝트 1팀
③ 전설의 오거 배틀
④ 훗훗훗
⑤ 잘 되야 할텐데...
⑥ 지구를 지키자

① 박경태 (?) 24세
② 3차원 캐릭터 제작 - 프로젝트 1팀
③ 원숭이 섬의 비밀2
④ 기술적으로 어려운 점은 없었으나 시도되지 않았던 분야라 당혹
⑤ 멋진 게임이 되었으면 좋겠다
⑥ 일본 게임계를 실력으로 꺽고 싶다

① 신재홍 (?) 27세
② 프로그래밍/기획 - 프로젝트 1팀
③ 코맨드 앤 퀀커
④ 애초부터 쉬운 것은 하나도 없다
⑤ 동종 게임과의 차별화에 전력할 터
⑥ 성실히 살겠다

① 류기덕 (없음) 24세
② 그래픽 디자이너 - 프로젝트 2팀
③ FF5, 버파2, 썬더포스3, 두근두근 메모리얼
④ 설정이 특이해 많은 시행착오 있었음. 지금까지 화장실 배경의 게임이 었었던가
⑤ 복잡한 조작의 게임이 난무하는 요즘 간편한 스트레스 해소용으로 다른 게임과 차별화
⑥ 캐릭터 디자인, 애니메이션의 일인자가 되어 멋진 게임 만드는 것

① 강봉균(전에는 봉다리였으나 현재는 봉대장으로 신분 상승) 28세
② 모션 에디트 - 프로젝트 1팀
③ 버파2, 철권2
④ 너무 역량이 뛰어나 어려웠던 점 없음
⑤ 어떤 말을 해야 할지…
⑥ 8등신 미녀와 남태평양의 저녁 노을을 보는 것

① 김선래 (데드미트 - 잠잘 때 죽은 고기같다고) 27세
② 게임 기획 / 프로그래밍 - 프로젝트 2팀
③ 수건 돌리기
④ 쉬운게 없다
⑤ 기대하시라 개봉박두
⑥ 한국 게임산업의 미래는 밝다

① 신우균 (우팔이) 27세
② H/W 디자이너
③ 데이토너USA
④ 부품 선정 및 구입 한가지를 선정하여 테스트하면 곧 더욱 향상된 버전이 나옴
⑤ 한마디로 멋진 게임이 될 것
⑥ 국내 3D 게임 H/W 플랫폼의 기반을 구축

ARC

N64용 웨이브 레이스와 정면 대결!

장르	스포츠	발매일	96년 9월 예정
제작사	세가		

웨이브 런너

닌텐도의 9월 발매 예정작인 『웨이브 레이스64』와 시기를 맞춰 세가에서 수상 스포츠인 수상 제트 스키 게임이 등장했다. 이번에는 경쟁 관계인 세가와 닌텐도가 수상 스포츠로 대결하는 것이다. 가정용과 아케이드용이라는 비교에 문제가 없지 않지만 양 사의 수상 감각을 비교해 보는 것도 재미있을 것이다.

남국의 바다를 마린제트로 누빈다

북미를 중심으로 일본, 호주 등지에서도 많은 인기를 얻고 있는 「마린 제트」. 이것를 소재로 한 게임이 등장한다. 제목은 『웨이브 런너』.

수면 위에서 점프하기도 하고 미끄러지 듯 운전하는 그 감각은 지상에 있는 그 어떤 것보다도 독특한 분위기를 갖게 만든다.

마린 제트가 이렇게 생겼나??

남국이 무대

마린 스포츠는 물 위에서 하는 스포츠이지만 바로 이 게임의 무대는 뜨거운 태양이 작렬하는 남쪽의 한 섬이다. 그 때문인지 무대는 굉장히 화려하고 밝은 분위기가 난다.

그런 분위기 속에서 만들어진 코스는 섬을 중심으로 바깥쪽과 안쪽에 만들어져 있다. 각 코스마다 특징이 있겠지만 전반적으로 바깥 쪽이 더욱 파도가 높다. 게다가 코스에는 점프대가 몇개 준비되어 있어 점프할 수 있게 만들었는데 점프대에서 벌어지는 여러가지 묘기는 상상을 초월한다.

또한 섬 바깥쪽 코스에서는 높게 출렁이는 파도를 이용하여 점프할 수도 있어 아름다운 남국의 바다에서 「마린 제트」를 조정한다는 즐거움을 이 게임 속에서 찾을 수 있다.

이런 독특한 분위기는 처음!!

4명까지 통신대전 가능!

『웨이브 런너』에서는 통신으로 대전할 수 있는 모드가 있다. 최고 4명이 동시에 플레이할 수 있어 치열한 경주를 예상케 한다. 물론 레이스에는 4명 이외에 컴퓨터도 존재한다.

게임을 플레이하는 게이머들의 태도는 다양하지만 그 중에는 오로지 스피드를 추구하는 게이머도 있을 것이다. 이런 사람은 1인 플레이로 자신만의 세계에 빠지는 것도 좋다.

파란 하늘과 하얀 모래!! 아니 이런 곳에서...

「마린 제트」는 바다 위를 달리는 게임이기 때문에 파도치는 물 위를 안정감있게 달리는 것은 쉬운 일이 아니다. 정확성과 빠른 조작 감각과 함께 회복 능력을 겸비해야만 하는 것이 바로 이 게임이다.

야...핫! 얏!! 중심을 잡을 수가 없어! 핸들을...

마린제트 체험 가능!

자연을 상대로 하는 스포츠를 게임으로 만들었을 때 중요한 것은 그 게임을 얼마만큼 몸으로 체감하느냐.. 하는 것이다. 단순히 「마린 제트」 위에 서 있다고 해서 게임이 되는 것이 아니다. 그럼 이 게임은 이 부분을 어떻게 극복하였나?

먼저 「마린 스포츠」에선 일인자임을 자부하는 「야마하」와 손을 잡은 것으로 리얼함을 극복하였다. 그 덕분에 조작에 있어선 완전 OK!! 여기서 주목해야 할 부분이 바로 무빙 방법이다. 바다의 파도는 일정하게 일지 않는다. 큰 것도 있고 작은 것도 있는 것이다. 이 게임은 이 부분을 작은 파도에서는 단지 출렁거리고 있는 것으로 표현하였고 큰 파도에서는 그 파도를 뛰어 넘어 마치 파도타기를 즐기는 것 같이 표현하고 있는 것이다. 물론 파도에 따른 반응뿐만 아니라 균형있게 서 있는 모습이나 점프했을 때의 움직임도 완벽하게 표현하고 있다.

조작에 있어서도 다른 레이싱 게임과는 다르다. 핸들을 좌우로 움직이는 것 이외에 체중을 이동시킬 수도 있는 것이다.

점프할 때는 이런 포즈를...

달리는 소리가 상쾌함을 준다

모델2 사용한 야구 게임 등장

장르	스포츠	발매일	96년 9월 예정
제작사	세가		

다이너마이트 베이스 볼

『다이너마이트 베이스 볼』은 「모델2」로 만들어진 풀 폴리곤 야구 게임이다. 『파이널 아치』가 ST-V로 초당 30코마의 움직임을 보인 반면에 이 작품은 두배 늘어난, 60코마의 움직임을 실현하고 있다.
이 게임에 등장하는 12개의 구단과 선수들은 모두 실제 이름을 사용하고 있다. 하지만 계속 선수로만 참가하는 것은 아니다. 때로는 감독이 되기도 하고 때로는 야수, 심지어는 관객이 되기도 한다.

ARC

조작방법

이 게임은 레버와 2개의 버튼 그리고 배트 스위치로 구성되어 있다.

배트 스위치는 투구 전에 방망이를 미리 돌려 봐 스윙의 강약을 결정하는데 야구 방망이를 힘껏 휘두르면 장타를 노리는 것이고 반대로 약하게 휘두르면 번트를 대려는 것이다. 이것은 야구 방망이의 자유도를 높이는 것으로 이해할 수 있다.

지도 C지점. 추월한 녀석이 뒤쫓아 온다

으악! 포크볼!!(에이! 거짓말)…장면마다 얼굴 표정이 달라짐을 느낄 수 있다

플레이 방법

먼저 공격하는 쪽과 수비하는 쪽으로 화면이 2등분된다. 그 사이에 투수가 던질 코스 및 방망이를 휘두를 코스를 결정한다. 그러면 캐릭터가 보는 시점으로 바뀌고 중앙에 스트라이크 존을 나타내는 사각형이 표시된다. 이때 공격하는 쪽은 공에 해당하는 커서에 자신의 커서를 맞춘 다음 치기만 하면 된다.

게다가 공이 날아가면 커서가 자동으로 그 볼을 쫓아가기 때문에 초보자도 안심하고 즐길 수 있도록 되어 있다. 이것은 게임에 전념할 수 있게 만들어 날아오는 공이 스트라이크인지 볼인지 단번에 알 수 있도록 해 준다.

이번엔 어떤 공을…!! 긴장감을 더해주는 2분할 화면

박진감 넘치는 카메라 워크

당연하다면 당연한 것이지만 이 게임에서 돋보이는 것은 모든 장면을 '클로즈 업'하는 카메라 워크이다. 판정에 불만을 표시하는 타자의 얼굴을 클로즈 업하거나 아니면 절묘한 플레이가 나왔을 때 그 장면만을 클로즈 업하는 등 박력넘치는 장면들을 놓치지 않고 보여준다.

컴퓨터와 대전을 벌일 때는 투수가 바라보는 시점에서도 투구를 즐길 수 있게 해줘 지루함을 느끼지 않게 된다.

변화구도 OK! 하지만 볼만은 제발..

커서를 잘 보고 쳐라. 우와…! 이 리얼함!!

마치 높은 곳에서 관전하고 있는 듯한 기분이다

타자가 어느 방향으로 배트를 휘둘러야 하는지 화살표로 표시해 준다

삼진…화는 나지만 참아야 한다. 왜?? 얼굴이 클로즈 업되니까…

스트라이크 표시 아랫쪽에 '방망이가 늦다'는 등으로 어드바이스를 해 준다

제작사	데니암	국내 발매일	96년 9월
장 르	퍼즐		

끔직한 연사로써 상대를 매장시키자!! 야~호!

카리안 크로스

국내 아케이드 개발에 또 하나의 흥미로운 게임이 탄생했다. 그것은 데니암이 최근 개발을 완료한 대전형 퍼즐게임 『카리안 크로스』이다. 이 게임의 목적은 8명의 기사와 마법사가 최종보스 렌서트를 무찌르고 최강자가 되기 위해서 싸워가는 게임으로 기존의 『뿌요뿌요』와 『대전 퍼즐 다마』 재미를 훨씬 능가한다.

이것이 『카리안 크로스』의 오프닝

ARC

— 퍼즐의 재미 —

퍼즐의 일인자라고 한다면 지금까지 나온 게임 중에서 컴파일의 『뿌요뿌요』라고 할 수 있을 것이다. 시리즈를 거듭하면서 발전하는 모습을 보여주었던 이 게임은 국내든 일본이든 많은 인기몰이로 남녀노소 거부감 없이 즐겨했던 게임이다. 그러한 이점을 십분 발휘해 카리안 크로스에도 약간의 흥미요소를 집어넣고 거기에다 새로운 신감각의 어빌리티를 첨가함으로서 퍼즐에 부여할 수 있는 퀄리티를 최대한 집어넣은 것이 카리안 크로스의 매력이다.

처음에는 역시 테트리스?

테트리스는 일렬로 맞추기만 하면 줄줄이 없어지고 한번 엇갈리면 점점 힘들어진다. 그 후에는 퍼즐이라는 단어에 여러의미를 부여함으로서 신요소들이 첨가되기 시작했다. 역대 퍼즐을 살펴보면 똑같은 색의 아이템을 연결시켜 터뜨리고 연사라는 시스템을 도입하여 2명이 플레이하도록 바뀌었다. 대부분의 게이머들이 그 동안의 퍼즐게임 중 가장 생각나는 게임은? 하면 물론 뿌요뿌요라고 말할 것이다. 이제 한국에도 일본과 대적할 만한 퍼즐게임이 나왔으니 이제부터는 "카리안 크로스"라는 단어가 떠오르도록 했으면...

오랜 역사를 가지고 있는 테트리스 이후로는...

한국어로 게임속의 캐릭터들이 말을 한다.

캐릭터마다 독특한 멘트가 있다. 모두 자기가 우세하다고 말을 하지만 그 중에도 서로 잘해보자라는 캐릭터도 있으니 선과 악의 싸움일까!?

연사의 재미

서로서로 필살기를!!

죽을 위기에 닥쳤다하여도 이렇게 위기 모면을...

연사를 하다보면 화면 밖으로 튀어나오기도 한다

카리안 크로스에서는 같은 모양이 3개씩이면 상대에게 공격을 가하게 된다. 각 캐릭터마다 각기 다른 무기를 사용하며 연사를 할 때마다 각 캐릭터의 포즈가 달아지면서 마법 그리고 검의 필살 공격을 해온다. 상대가 연사를 9번 이상 하게되면 당하게 되는 캐릭터는 당황해서 슬픔에 가득찬 소리를 낸다.(예를 들어 렌서트(보스)가 "엄마 나 집에 갈래" 라는 엉뚱하고 우스운 말을 한다.

캐릭터의 우스꽝스러운 모습

각 캐릭터마다의 재밌는 모션이 삽입되어 더욱 재미를 부여한다. 평상시에는 보이지 않던 모습이 승리를 하게 되면 코믹한 현상이 일어난다. 눈이 커진다던가 표정이 이상하게 변해버리는 그런 장면이 각 캐릭터마다 준비되어있다. 그리고 상대에게 공격을 받으면 아파하는 모습과 목소리가 플레이어의 관심을 끈다.

지도 재밌어!?

와~ 슬프다

아니! 워록의 표정이... 목소리 답지 않게시리

음..뭐였더라 이럴땐 어떡해야하지

조작방법

레버 - 좌우로 이동이 가능하다.
버튼 - 아이템의 방향 설정이 가능하다.

CROSS

8명의 캐릭터와 사용하는 아이템

여자 기사, 마법사, 남자 기사, 도둑 등

사라(기사)

■사용하는 아이템

칼, 나뭇잎, 방패

■공격 방식

양 사이드에서 떨어지며 어느정도 떨어진다해도 가운데의 공간이 남기 때문에 상대가 회복할 가능성이 있다.

대전 직전의 대사 : 당신이 나의 상대인가요? 하하하하~하

승리대사 : 역시 역시 나는 정말 멋져.

패하게 되면 : 울어버린다.

마린(기사)

■사용하는 아이템

지팡이, 방패, 호리병

■공격 방식

전부 위에서 떨어지는 간편한 타입이며 이 게임의 주인공이라고 해도 괜찮을 듯…

대전 직전의 대사 : 나의 수행에 도움이 될 훌륭한 적수가 되길 바란다.

승리대사 : 수행을 더하고 오기를 바란다.

패하게 되면 : 칼을 짚고 쓰러짐.

엘레나(마법사)

■사용하는 아이템

화살, 사과, 사탕

■공격 방식

바닥에서 쌓이고 위쪽에서는 반으로 갈라져 떨어진다. 위아래로 떨어지기 때문에 같은 색깔의 사각형을 먼저 벗기는게 우선이다.

대전 직전의 대사 : 잘 부탁드려요~

승리대사 : 넌! 나의 상대가 못돼!

패하게 되면 : 눈에 멍이 들고 울어버린다.

로라(기사)

■사용하는 아이템

지팡이, 십자가, 수정구슬

■공격 방식

위에서 3가지 색이 뭉쳐져 쏟아진다.

대전 직전의 대사 : 잘 부탁합니다.

승리대사 : 이겼다! 이겼어~!

패하게 되면 : 울어버리는 로라

워록(기사)

■사용하는 아이템

지팡이, 호리병, 마법책

■공격 방식

위에서만 색이 통일되어 떨어진다. 가장 간편한 타입으로 상대를 제압하기쉽다.

대전 직전의 대사 : 하! 가소롭군. 감히 나를 상대하려하다니!

승리대사 : 나의 승리에 영~광을!

패하게 되면 : 다음에 또오세요라는 푯말이…

쟁(마법사)

■사용하는 아이템

권투장갑, 팔지, 하트

■공격 방식

위아래에서 같은 양의 사각형들이 떨어지고 쌓인다. 가로로 한줄씩!

대전 직전의 대사 : 어머! 잘 부탁해요!

승리대사 : 고마워요!

패하게 되면 : 울어버린다.

도프(나뭇꾼)

■사용하는 아이템

도끼, 방패, 해바라기

■공격 방식

주로 상위에서 떨어지며 밑바닥에서는 상위보다 덜 쌓인다.

대전 직전의 대사 : 니가 나의 상대이냐! 괜찮은 상대군!

승리대사 : 진정한 승자가 가려졌군!

패하게 되면 : 먼하늘을 바라보는 도프

로크(도적)

■사용하는 아이템

부메랑, 모자, 호박

■공격 방식

위에서는 색깔이 각기 다른 사각형들이 떨어지며 밑바닥에서도 채워진다.

대전 직전의 대사 : 기회가 왔닷!

승리대사 : 언제나 승리는 내게 오지!

패하게 되면 : 머리가 헝크러지고 슬픈 표정을 짓는다.

보스 렌서트의 대전 직전의 대사 : 내게 도전하는 녀석은 누구냐!

승리 대사 : 엄마! 내가 이겼다

당황 대사 : 엄마! 나 집에 갈래~!

보스를 고르는 방법이 궁금해요?

우허허허~허

왕필살이닷! 욱! 81, 81, 27…

플레이어가 렌서트까지 가는데 성공 했다면 옆쪽에서 동전을 넣고 있는다. 그렇게 하면 렌서트의 꼬마 일러스트가 생겨나 있고 렌서트를 고를 수가 있다. 그리고 다시 컨티뉴를 했는데 레버를 움직인다면 커서가 흔들리면서 렌서트를 고를 수 없게 된다.

CPU의 패턴은요~?

2개씩 군대군데… 주문을 외우잣!

어디 주문을 같이 외어볼까! 꿍.따.리.사.바.라~~

CPU의 레벨은 처음에 서먹서먹하다가 플레이어가 시간을 끌면 갑자기 퍼붓기 시작한다. CPU의 패턴이라고 한다면 2개씩 2개씩 같은 색깔의 아이템을 연결시켜 쌓아놓는다. 이를 테면 파란색 2개 그 위에 빨간색 2개 그리고 사각형, 다른 방향으로… 퍼즐이 다 그러하듯이 CPU도 어쩔 수가 있나? 플레이어도 맞받아치기 위해서는 못해도 좋으니 2개씩이든 사이를 두고 떨어뜨려놓고 플레이하자. 조금은 나태한 반격인것 같지만 어느 순간엔가 퍼즐을 마스터했다면 이 방법도 별게 아닌 것이다.

ARC

기 종	아케이드	장 르	격투 액션
제작사	SNK	발매일	플레이 중

더 킹 오브 파이터즈 '96

기다리던 격투게임의 대작이 두어번의 발매연기를 끝으로 마침내 발매되었다. 신캐릭터를 포함한 새로운 보스들과 더욱 화려해진 연출, 더 이상 개성적일 수 없을 것 같은 음성, 적응하기 쉬운 신시스템들, 전작에서 이미 불만을 느꼈거나 조금도 불만을 느끼지 못했지만 더더욱 센스있게 조정된 기본기, 필살기, 초필살기의 판정, 위력, 그래픽의 변화 등 어딜봐도 나무랄데 없는(?) 초 기대작이 지금 등장했다. 장풍류의 기술들의 대부분이 사정거리가 짧아지고 점프의 자유도가 높아져 긴장감 있는 접근전을 펼칠 수밖에 없게 되어버린 지금, 원거리 공격을 반복하다가 점프해오는 상대를 날려버리는 그런 식의 패턴은 더 이상 정석이 아니다.

킹오파96의 시스템

◆캐릭터

기본적으로 전작의 캐릭터들을 기본으로 타쿠마, 빌리, 에이지, 루갈, 사이슈 등이 삭제되고 타쿠마의 자리를 유리가 메꾸고 유리의 자리엔 카스미가 추가되었다. 그리고 새로이 보스팀으로 기스와 빅과 크라우저가 추가되었고 빌리와 에이지를 대신해 마츄아와 바이스가 이오리와 팀을 이뤄 현재로선 플레이할 수 있는 총캐릭터수는 27명의 9팀이다. 보스 캐릭터인 두명을 고를 수 있는 지는 아직 미지수이다.

"헤이 컴 온" "기 이이스!"

◆배경

대부분의 팀이 오리지널 배경을 갖고 있으나 특정 팀의 경우 다른 팀과 배경을 공유하면서 배경의 일부가 연출이 바뀌어지는 경우가 있다.(주인공팀과 사이코솔저팀, 아랑전설팀과 용호의 권팀) 전체적으로 배경이 난잡한 느낌이 없지는 않지만 잘 살펴보면 재미있는 것들이 간혹 보인다.

이까리 크레이지 우워어.

그렇게 마주보니 웃긴건가?

아랑곳하지 않는 유리 킥

◆조작성

이전의 시리즈처럼 레버를 마구 돌리는 식으로의 조작은 더 이상 먹히지 않는 듯 하다. 필살기뿐만 아니라 백대시의 레버입력 느낌, 초필살기의 입력까지도 느낌이 달라졌다. 이제는 커맨드를 정확히 입력하지 않으면 초필살기 제대로 한 번 써보지 못하고 져버릴 수도 있다. 조작 알고리즘이 바뀌면 융통성이 떨어져 이전시리즈의 팬들에게 처음엔 거부감을 줄 지 모르지만 초필살기의 커맨드를 간단화 시키고 새로 생긴 필살기의 조작 설정도 잘 되어있는 편이여서 최대한 플레이어의 입장에서 반감을 줄일 수 있도록 신경 쓴 흔적이 간간히 보인다. 여기서 한가지 말해두고 싶은 건 아무리 신경을 쓴 흔적이 보이더라도 여전히 거슬리는 부분이 있는데 바로 ↓↘→와 ←↙↓↘→식의 커맨드이다. 많은 분들이 느껴왔던 일정구간의 커맨드 중복으로 인한 조작미스는 지금의 KF96에선 ↓↘→를 ↘→로처럼 간단 커맨드로 쓸 수 있는 익히기 쉽고 한 번 보면 잊어버려지지도 않는 요령도 있다.

◆가드 필살기

가드캔슬은 사라진 듯하다. 대신 각 캐릭터마다 특정필살기의 처음 동작에 상대의 공격을 막아버리고 곧바로 필살기로 쳐내는 새로운 개념의 반격기가 생겨났다. 주인공 캐릭터인 쿄의 경우는 3가지의 필살기가 가드 필살기이지만, 어떤 캐릭터는 한 개의 필살기조차도 막고 치는 필살기가 없는 캐릭터도 있다.

◆도발

BC버튼을 동시에 눌러 사용할 수 있으며 효과는 기가 꽉차지 않은 상대의 기게이지를 깍아내린다. 도발 도중에 가드를 하거나 또는 필살기를 쓰거나 레버를 움직여서 동작을 취소할 수 있으며 이걸 이

용한 버그기로 상대의 기가 아무리 많이 차 있더라도 가득 차 있지만 않다면 서서 뒤쪽으로 가드하며 BC로 캔슬도발을 여러번하면(아무리 기가 꽉차기 직전이라도 세 번이면 족하다.) 상대의 기 게이지를 순식간에 0로 만들 수 있을 것이다.

◆피하기

전작까지만 하여도 기본동작이었지만 이번엔 고로, 클라크를 제외한 전캐릭터의 피하기가 모두 삭제되었다. 입력은 BCD이고, 여전히 피하는 도중에도 잡기판정은 있으며, 피한 후에 버튼을 눌러 나오는 피하기 공격은 삭제되었다. 피하기 대신 전캐릭터에게 구르기가 생기긴 했지만 구르기가 헛점이 많기도 하고, 또 잡는 공격 위주의 캐릭터에게 상대의 공격을 흘려버리며 잡는 패턴은 없어서는 안될 요소가 되어버린 걸 잘 감안한 듯하다.

◆구르기

이번 시리즈에 새로 추가된 기본동작으로서 AB를 동시에 눌러서 쓸 수 있고, 처음 버튼을 누른 순간은 아주 잠시동안 무적이어서 장풍류의 기술정도도 피할 수는 있지만 잠시의 무적시간 직후부터 구르기 동작이 끝날 때까지는 가드를 풀고 서 있는 상태와 판정이 같고 게다가 구르고 난 후 약간의 딜레이까지 있기 때문에 마구 굴러만 다닐 수는 없다.

기본적으로 AB만 눌러주거나 레버를 뒷쪽으로 입력하고 AB를 누르면 뒤쪽으로 구르고 레버를 앞쪽으로 입력하고 AB를 누르게 되면 앞쪽으로 구른다. 앞쪽으로 굴러들어가 잡기를 하는 것이 기본적인 전법이겠고, 대시중 →→에서 →쪽으로 레버를 고정하고 AB를 누르면 보통의 앞구르기보다 조금은 빠르고 더 깊숙히 파고들어가게 된다. 대시로 가까이 접근해서 AB를 누르면 상대의 등쪽으로도 쉽게 넘어갈 수 있으니 다운후 일어나는 상대를 혼란하게 하거나 공중에서 공격을 당하고 지상으로 내려오는 상대의 뒤로 가볍게 돌아가주는 스타일로 사용하자. 이 대시 피하기는 사무라이 쇼다운 3 때의 '근거리 회피는 무조건 뒤로 돌아간다'라는 설정보다는 '상대의 뒤쪽으로 이동한다.'라는 관점으로 진보된 시스템이다. 또 기력 게이지가 채워져 있을 때엔 가드캔슬로 구를 수가 있는데 단순히 공격을 막으며 레버를 입력하며 AB를 눌러주기만 하면 잔상을 남기며 구르게 된다. 또한 가드 캔슬구르기는 무적시간이 보통 구르기보다 길어서 다히트의 필살기라도 회피하여 상대에게서 빈틈을 빼앗을 수 있다. 마지막으로 다운되는 공격을 받은 후에 넘어져 땅에 닿는 순간의 타이밍에 맞추어 AB를 누르면 곧바로 굴러일어날 수 있다.

◆점프

이번작엔 아랑전설3 이후로 리얼바우트까지 이어져왔던 소점프와 대점프의 개념에 하이점프를 플러스한 더더욱 진보한 점프 체계가 도입되었다.

소점프는 점프방향으로 레버를 살짝 입력하면 되고 대점프는 레버를 길게 입력하면 된다. 레버를 ↓로 입력하자마 곧바로 점프방향으로 레버를 입력하거나 대시중 전방으로 점프를 하면 하이점프가 되는데 둘의 차이는 대시중엔 뒤쪽으로는 하이점프를 할 수 없고 또 조작법이 →→후 ↗라서 바로 구사할 수 없는 흠이 있지만, ↓를 입력한 후의 하이점프는 제자리에서 한 번에 구사할 수도 있을 뿐더러 뒤쪽으로의 하이점프가 가능하다.

◆공중가드

KOF시리즈에선 신시스템으로 제자리 점프나 후방 점프중 레버를 뒤쪽으로 입력하고 있으면 점프중 받는 공격을 가드한다. 전방으로의 점프중 가드는 불가능하다.

◆잡기, 잡기회피, 공중잡기

통상잡기가 조금 바뀌었다. 보통 통상잡기라면 강버튼으로 상대의 가까이에서 던져버리고자 하는 방향으로 레버를 입력하고 강버튼을 누르는 식이지만, KOF96에선 강손(C)이나 혹은 강발(D)로 상대캐릭터를 잡을 때에 등쪽으로는 던져지지 않는 통상던지기가 몇 있다. 강손이나 강발 둘 중 어느 하나만 그렇고 다른 하나는 앞뒤 양쪽으로 던질 수 있는 캐릭터가 있는가 하면, 아예 두가지 통상잡기가 모두 앞쪽으로밖에 던져지지 않는 캐릭터도 있다. 잡기회피는 상대방이 통상잡기를 시도하였을때에 잡히는 순간 A,B,C,D 중 아무 버튼이나 눌러주면 캐릭터 각각 특유의 동작으로 잡기를 풀어버린다. 단, 커맨드잡기는 예외로 풀 수 없다. 점프한 상태로 상대와 붙어 있을 때에 단순히 D버튼을 눌러주기만 하면 공중잡기가 되는데, 클락, 베니마루, 레오나, 아테나, 유리, 마이 등에게만 공중잡기가 있다.

◆카운터

카운터 판정은 자사(SNK)의 이전작으로부터 계승되어진 시스템으로 퍼센트 메시지는 나오지 않지만, 카운터 공격을 받은 캐릭터는 잔상을 남기며 다운되게 된다. 또 크리티컬 카운터라고 하여 아주 정확한 타이밍으로 들어간 카운터 공격에서 파생된 개념의 것이 있는데, (현재까지 알려진 조건은 체력과 기게이지의 영향을 받는 것이 아니고 오로지 타이밍만이 크리티컬 카운터의 조건이다.) 크리티컬 카운터를 성공시키면 메시지가 나오며 공중에 떠 있는 상대를 원하는 공격으로 공격할 수 있게 된다. 주로 CD 강공격으로 판정을 얻어낼 수 있으며 (공중, 지상 모두 포함) CD공격을 캔슬시켜 필살기 등을 연계시키는 느낌으로 사용하면 된다. 별도의 조건없이 기술후에 공중 컴보를 낼 수 있는 필살기들이 몇가지 있지만 그것 말고도 이런 것도 존재한다는 것도 알아두자.

◆가드 크러쉬

일정 시간안에 일정 포인트만큼의 공격을 받으면 메시지와 함께 가드가 잠시 풀려버리는 것으로 CD강공격-강버튼공격-필살기(초필살기)-약버튼 공격의 오름차순으로 많은 포인트를 가지며 다히트 공격으로 가드가 뚫리는 때를 짐작하여 공격할 수 있을 만큼이 된다면 더 이상의 설명은 필요 없지 않을까 싶다. 아마도 꾸준한 수련만이 짐작으로의 느낌을 도와줄 수 있지 않을까? (참고로 CD강공격은 5회, 강버튼 공격은 7회 전후, 약버튼 공격은 15회정도면 가드 크러쉬가 된다.)

◆초필살기

전작과 크게 다른 점은 없지만 일단 가장 큰 변화라면 일단 황당한 데미지를 주어 진행의 흐름을 스피디하게 하였던 요소로서 한몫하던 점이 데미지를 에너지가 가득 차 있는 상태에서도 초필살기를 두 번 맞아도 죽지 않을 만큼으로 바뀐 점이고 에너지 게이지가 붉은 색일 때에 기력 게이지가 모두 차 있다는 두가지 조건이 동시에 만족되면 쓸 수 있는 진초필살기가 생겼다는 점이다.

진초필살기는 초필살기와 커맨드는 같지만 판정도 변하고 그래픽도 각각 많이 달라지며 위력까지도 달라진다. 이번작에서의 초필살기의 또다른 특징이라면 커맨드가 간편화, 획일화 되었고 한버튼만으로 초필살기를 사용할 수 있게 설정해 놓고 누르는 버튼의 강약에 따라 같은 초필살기에 차이점을 두었다. 버튼에 따라서 일단 위력이 차이가 나겠지만 여기서 눈여겨 봐둬야할 것은 약버튼으로 입력한 초필살기는 캔슬로 연계가 가능할 수도 있지만 강버튼으로 초필살기를 썼을 경우에는 그렇지 못한 경우도 있다는 것이다. 캐릭터에 따라선 초필살기가 강손 등에 쉽게 캔슬이 되어 연계가 되기도 하지만, 약버튼으로 초필살기를 캔슬기로 썼을 때에도(일반적으로 약버튼으로 초필살기를 사용하면 위력은 떨어지지만 기술이 나오는 시간이 강버튼보다 빠르다.) 들어가지 않을 수 있으니 자신이 자주 다루는 캐릭터는 이런 것들을 미리 알아 둘 필요가 있다.

캐릭터별 필살기 대공개

쿄

백식 귀소	→↓↘ + A or C
R.E.[illegible]킥	←↓↙ + B or D
[illegible]이식 금월	→↘↓↙← + B or D
[illegible]식 개	↓↘→ + B,B or D,D
백십사식 황교	↓↘→ + A
백이십팔식 구상	황교중 ↓↘→ + A or C
백이십칠식 팔정	구상중 A or C 황교중 →↘↓↙← + A or C
백이십오식 칠뢰	구상 or 팔정 중 B or D
외식 체천	황교 후 팔정 중 A or C
백십오식 독교	↓↘→ + C
사백일식 죄영	독교중 →↘↓↙← + A or C
사백이식 벌영	죄영중 → + A or C
구백십식 환적(?)	↓↙← + A or C
*비오의 이백팔식 대사치	↓↙←↙↓↘→ + A or C

황교 ─ 구상 ─ 팔정
　＼ 팔정 ─ 체천

전체적으로 파워 업해버린 쿄. 왠만한 필살기 이후론 공중러쉬가 잘 들어가질 뿐더러 또 막고 쳐내버리는 필살기가 현재까지 발견된 것만 해도 3개나되는 유일한 캐릭터이다. 먼저 신기술인 R.E.D킥을 보면 전방으로 낮고 빠른 점프로 튀어나가 발로 한 번 내려찍는 기술로 중거리의 상대를 몰아붙이다가 딜레이를 염두해 거리를 짐작하여 기습적으로 써주자.

구석에서 큰발로 하면 이만큼

작은 발로 하면 이만큼 튀어나온다.

칠십오식개는 무한연타가 될 만큼은 아니더라도 두 번 발로 차고 난 후에 여유있게 후속타를 넣을 수 있다. 황교는 이번에 새로 생긴 필살기로 독교와 같은 가드필살기중 하나이며 황교에 연계되는 필살기중 팔정은 중단공격으로 황교를 가드당했다면 구상에 이어 세번째 공격에 팔뢰를 사용하거나 황교 이후 곧바로 팔정을 써서 체천으로 연결시키는 것도 좋다. 하지만 황교에서 구상으로 연결될 때엔 러쉬2가 될만큼 틈이 없지만 팔정으로 연계시킬 때엔 틈이 커서 앉아 강발 등에 반격당할 수 있으니 주의하자. 구석에서 구상 후엔 귀소나 칠십오식 개 또는 진초필살기가 연계될 수 있다. 독교는 한동작 한동작마차 차근차근 전진해가는 황교와는 달리 한 번에 많이 이동하고 죄영부터 조금씩 파고 드는데 죄영을 가드당했다면 틈이 많은 벌영은 생략하도록 하자. 황교나 독교로 소점프후 뒤로 구른 후나 백스텝후 갑자기 파고들어가거나 하는 것도 그런대로 잘 먹혀든다. 처음엔 기습적으로 써나가다 혹은 남발하다가도 방어위주로 상대의 헛점만을 노리며 쓰다가 또다시 공격적으로 몰어가며 사용하자. 환적(검색불가 끝의 급조명임)은 얼핏보면 단순히 한손으로 올려치는 동작일 뿐이지만 가드필살기의 간판기술로서 상단공격을 가드해 냈을 때와 하단이나 중단 공격을 가드해 냈을 때의 동작이 틀리다. 또 환적은 구석의 상대를 히트시켰을 경우 공중에 띄운 상태로 앉아 강손, 귀소 등으로 어렵지 않게 러쉬할 수 있다.

▲Like tip? First do like a combo.

■점프 강킥-강펀치-황교-구상-진초필살기
■점프 강킥-강펀치-독교-죄영-벌영

고로

지뢰진	→↓↘ + A or C
초낙법	↓↙← + B or D
구름 던지기	←↙↓↘→ + A
초대 밧다리 걸기	←↙↓↘→ + B
밑둥 뒤집기	←↙↓↘→ + C
천지 뒤집기근거리	→↘↓↙←→ + C
*지옥극락 던지기근거리	→↘↓↙←→↘↓↙← + C

약지뢰진은 여전히 지면위에 서 있는 모든 상대를 넘어트리며 강지뢰진은 기합소리를 내며 폼만 잡는 속이기 기술로 변했다. 초낙법은 여전히 무적시간이 길고 동작이 빨라서 피하기(BCD)와 같이 사용하면 상대를 정말로 미치게 만들지도 모른다.

잡기가 주무기이며 탄탄한 기본기가 뒷받침해주는 고로로선 정말 다양한 패턴의 전법이 가능하다. 예로 서서 강손이나 CD강공격을 캔슬시켜 구르며 파고들어 상대가 공격한다면 BCD로 피한 후 잡기를 시도할 수도 있고, 가까이에서 소점프후 AB로 상대의 뒤로 굴러가거나 소점프후에 초낙법으로 상대의 앞쪽에서 굴러 상대와 밀착해서 구른 후 일어나자마자 잡는 방법도 있을 수

베니마루

뇌인권	↓↘→ + A or C
공중뇌인권	점프중 ↓↘→ + A or C
진공편수구	→↘↓↙← + B or D
슈퍼 도저 리	→↓↘ + B or D
거합축	↓↘→ + B or D
반동삼단축	거합축중 ↓↑ + B or D. ←↓↙ + B or D
베니마루 코레더	근거리 ←↙↓↘→ + C
*뇌광권	↓↘→↓↘→ + A or C

필살기들의 사이사이에 생겨버린 헛점들 때문에 조금은 약체화된 느낌이 드는 미소년(?) 베니마루.

우선 뇌인권은 약으로는 러쉬2가, 강으로는 러쉬3가 모두 히트되지 않으면 넘어지지 않게 변했으며 새로 생긴 공중 뇌인권은 착지후 틈이 있어 연속러쉬는 할 수 없지만 뇌인권으로 찍으며 내려올 때에 판정이 강해 주먹의 끝으로 가져다 데는 느낌으로 대공기도 쉽게 무력화시킬 수 있다.

진공편수구는 ABCD 동시 누름으로 멈춰지지는 않지만 공중에 떠 있는 상대라도 러쉬가 되고 상대가 가드하더라도 뒤쪽으로 상당히 많이 밀려나게 변했다.

거합축은 리치가 조금 짧아졌지만 여전히 약발 연타후에도 잘 들어가지고 반동삼단축으로의 연계는 힘들어졌다. 아니 거의 안된다고 보는 것이 좋을 것이다. 반동삼단축이 비록 독립적인 하나의 필살기로 따로 존재하게 되긴 했지만 약으로 썼을 땐 그것도 가까운 거리에서나 러쉬3이 겨우 들어가지고 강으로 썼을 경우는 러쉬3을 모두 얻긴 힘드니 단독적으로나 콤보로 사용하자.

안전지대

다 맞지 않으면 넘어지지 않는다

메시지가 화면에 나오기라도 하는지 주목하라

베니마루 코레더는 신기술로 이번작에서의 다른 모든 캐릭터들의 커맨드 잡기가 그러하듯 범위가 상당히 넓어서 서서 강손 캔슬로 잡아도 충분히 잡힌다. 상황을 보고 일어나는 상대를 타이밍을 노려 잡는 것은 대전에서는 물론 컴도 잘 먹힌다. 뇌광권은 러쉬 횟수가 늘어났고 날아오는 상대에게도 공중 러쉬 판정이 강해졌으며 어렵지 않게 강손에 캔슬하여 쓸 수 있다.

마지막것은 상대가 가드를 제대로 못한 경우가 아니면 잘 맞지 않는다.

충분히 잡힌다

뇌광권, 진초필살기로 쓴 뇌광권

▲Like tip? First do like a combo.
■점프강킥-약킥-베니마루 코레더
■점프강킥-서서강펀치-진공편수구

있겠으며 가까이에서 바로 AB로 상대의 뒤쪽으로 굴러들어가 약발 캔슬로 초필을 걸거나 약발 캔슬 초낙법을 버튼을 바꿔가며 써주어서 상대의 반격 타이밍을 흐려놓는 등 다양한 전법이 가능하다. 여전히 어정쩡한 높이의 점프 CD공격과 조금은 짧아진듯 하지만 판정은 좋은 지상에서의 CD강공격과 캔슬기를 골고루 사용하도록 하자.

통상기 캔슬로 구름던지기. 초대밧다리걸기. 믿둥뒤집기가 가능하며 서서 강손 캔슬로 천지뒤집기는 물론 지옥극락던지기까지도 들어간다. 여기서 구름던지기 캔슬기가 점프해오는 상대를 잡는 잡기 기술임에도 불구하고 위에 씌여진 것에 대해 의아해 하시는 분들이 계실텐데 나름데로 이유가 있다. 모든 캐릭터들이 잡히지는 않지만 다수의 캐릭터가 지상에서 구름던지기에 잡힌다.

강손 캔슬 지옥극락 던지기 진초필살기

▲Like tip? First do like a combo.
■점프 강킥-접근 강펀치-천지 뒤집기 or 밑둥뒤집기
■ 점프 강킥-약킥-밧다리 걸기

테리

파워 웨이브	↓↘→ + A or C
번 너클	↓↙← + A or C
크랙 슛	↓↙← + B or D
라이징 태클	→↓↘ + A or D
파워 덩크	→↓↘ + B or D
*파워 게이져	↓↙←↙→ + A or C

작은 발로 하면 이만큼 튀어나온다

간판 필살기인 파워웨이브가 통상기 캔슬로 이전처럼 러쉬하긴 힘들며 히트만되면 웨이브의 끝에 살짝 닿지만 않는다면 무조건 다운되게 되었으며 짧아진 대신 굵어져(?) 소점프로는 뛰어넘을 수 없다.

서서 강손 한 번 히트후에는 별 어려움 없이 잘 러쉬되고 강손 두 번 러쉬후 캔슬로 쓰면 가드가 되어버릴 때도 있지만 이상하게도 러쉬3으로 강손캔슬 파워웨이브가 정확히 들어갔음에도 불구하고 러쉬2로 표시되는 때가 있다. 아마도 버그인 듯 하니 이때만큼은 러쉬 메시지는 무시해도 좋다.

번너클은 약강 어느것이든 키가 작지 않은 캐릭터라면 앉아서도 가드가 되게 변하였고 역시 캔슬 걸기가 파워웨이브만큼 까다로워졌다. 파워웨이브로 캔슬이 되지 않는 것이라면 번너클도 연속 러쉬가 되지 않는다고 생각해도 좋다.

크랙슛은 딜레이가 훨씬 늘어났지만 발로 차면서 돌아나올 때 쯤에 맞추어 점프중인 상대를 노리면 여러번 러쉬되며 많은 데미지를 주어 점프해오려는 상대를 견제할 수 있다. 지상에서는 상대의 바로 앞에서 크랙슛을 쓰더라도 캐릭터에 따라 러쉬2도 겨우 나온다.

라이징 태클은 이번에 본격적으로 테리의 밥줄이 되었는데 서서 강손 러쉬2후에 캔슬시켜 강으로 사용해도 별 어려움 없이 들어가지며 데미지도 상당하다.

파워덩크는 연속러쉬로 사용하기 힘들고 라이징 태클보다 대공판정은 약해도 파워풀함은 여전하다. 이번작에서의 파워덩크는 전작들에서의 습관이 손에서 떠나지못한 팬들에 대한 마지못할 그 어떤것의 보상인 듯한 인상을 지울 수가 없다. 그래픽도 다시 그려졌는데 처음 무릎으로 차며 뛰어오를 때에 상대가 뒤로 많이 밀려 떠올라버리는 바람에 내려찍는 동작에서 잘 히트되지 않을 때가 더 많으니 될 수 있으면 딜레이가 많더라도 라이징태클을 적극 추천한다.

파워게이져는 트리플도 마찬가지로 통상기에서 연속러쉬되지 않게 변했다. 트리플 게이져도 판정이 미묘하게 변해서 처음의 파워게이져를 제대로 맞지 않았다면 마지막까지 잘 히트되지 않을 때가 많다.

▲Like tip? First do like a combo.

■점프 강킥-서서 강펀치(2히트 때)-라이징 태클

■점프 강발-서서 강펀치(2히트 때)-번너클

죠

허리케인 어퍼	←↙↓↘→ + A or C
폭렬권	A or C 연타
폭렬권 피니쉬	폭렬권중 ↓↘→ + A or C
타이거 킥	→↓↘ + B or D
슬래쉬 킥	←↙↓↘→ + B or D
황금의 뒷발축	↓↙← + B or D
*스크류 어퍼	↓↘→↓↘→ + A or C

노출중이라도 걸린 건지, 바라지도 않았지만 졸지에 96에서 노출이 가장 심한(?) 캐릭터가 되어버린 죠. 허리케인 어퍼도 역시 거리가 짧아졌지만 나오는 속도가 상당히 빨라졌고 강으로 썼을 경우는 두 번 아주 빠른 허리케인 어퍼를 날라는 데 상대가 만약 첫 번째 어퍼의 회오리를 맞고 다운되어져 날아가고 있다하더라도 두 번째의 회오리가 러쉬2를 기록할 것이다. 역시 한 번이라도 맞게 된다면 넘어지게 변하였고 강펀치 등에 캔슬하여 사용하도록하자. 폭렬권은 이번에 꽤 쓸만해진 기술로 한 번 맞기 시작하면 동작이 끝날 때까지 계속 맞도록 변했고 도중에 피니쉬를 입력하면 A로는 팔꿈치로 내려찍는 중단 공격이, C로는 앞으로 발로 차며 나오는 동작인데 C버튼의 피니쉬는 처음에 약간 주춤하며 굼뜨는 듯 하다가 갑자기 튀어나와버려서

앤디

비상권	↓↙← + A or C
참영권	↙→ + A or C
아탄신	참영권 히트중 ↓↘→ + A or C
승룡탄	→↓↘ + A or C
공파탄	←↙↓↘→ + B or D
격벽배수장	근거리 ←↙↓↘→ + C
환영 부지화	점프중 ↓↘→ + B or D
환영부지화 하악	환영부지화 하강중 A or C
환영부지화 상악	환영부지화 하강중 B or D
*초열파탄	↓↙←↙↓↘→ + B or D

참영권, 공파탄, 초열파탄까지 모두 더 이상은 축적기가 아니어서 상당히 강해진 느낌이다. 비상권은 다른 캐릭터들이 그렇듯 역시 나가지 않아 거리가 상당히 짧아졌지만 위력도 상당하고 연속기로 연계시키기도 쉽다. 참영권은 예전보다 더욱 틈이 없어졌으니 통상기 단발 캔슬 참영권 반복으로 밀어붙이다가 히트되면 바로 아탄신으로 러쉬시키자.

승룡탄은 대공기이면서도 대공 판정이 그렇게 강한 편도 아니고 러쉬횟수만 많지만 카운터로 상대를 어깨로 받아쳐 올리며 손으로 휘둘려 쳐내버리는 느낌만은 정말 괜찮다.

(핫) 공파탄은 여러번 러쉬하는 필살기이기에 착지후에도 상대에게서 일정한 거리를 자연스럽게 유지하게 되어 반격당할 틈도 적을뿐더러 발끝의 판정이 좋아서 대공기에 제대로 반격당하지 않는 때도 있다.

격벽배수장은 마지막 가격후에 공중러쉬를 할 수 있으므로 마지막동작이 끝난 후 곧바로 점프 CD강공격이나 승룡탄, 공파탄 또는 초열파탄등으로 연결해서 사용하도록 하자. 타이밍도 까다롭지 않고 쓰기도 편하니 매번 잊지말고 추가공격을 해주자.

환영부지화는 점프중 잔상과 함께 구르며 내려오고 착지한 후 공격을 하는 기술인데 하강중에 구르는 도중에는 판정은 없지만 내려온 후 누르는 버튼에 따라서 각 버튼에 해당하는 공격을 한다. 공격전후의 틈과 거리 계산을 잘하여 버튼을 선택해 상대에게 공격받지 않을 만한 거리에 착지하도록하자. 초열파탄은 상대를 구석에 몰아넣고 비상권을 허로 사용하고 난 후라던지, 일어나는 상대앞에서 빈틈이 적은 기술을 속임수로 쓴 후에 곧바로 쓰거나, 상대가 점프하는 걸 보고 미리 커맨드를 입력해서 머리위쯤에 왔을 때에 히트시킬 수 있게끔 대공기 등등으로 사용하자.

또다시 반복하자.

▲Like tip? First do like a combo.

■점프 강킥-접근 강펀치-(격벽배수장-초열파탄) or (참영권-아탄신)

머뭇거리다가는 당하는 수도 있다. 상대를 구석에 몰아넣고 폭렬권으로 몰아붙이다가 뒤로 밀려나게되면 C버튼 피니쉬로 거리를 좁히며 다시 버튼을 연타해 상대를 몰아붙이도록하자. 상대가 가드한다면 기게이지가 빠른 속도로 채워지게되어 상대에게 굴러서 빠져나올 수 있는 여지를 남겨주게 되니 폭렬권으로 밀어붙이는 중엔 적절히 잡기를 섞어서 쓰도록 하자. 타이거킥은 몸전체를 휘감던 기의 표현이 사라지면서 파워도 덩달아 약해졌는지 판정도 그저 그렇고 데미지도 별로이다. 황금의 뒷발축은 테리의 크랙슛과 흡사하게 바뀌어져서 지상에 있는 상대보단 공중에 있는 상대를 훨씬 많이 공격한다. 스크류어퍼는 이번에야말로 조금은 실용성 있게 변하였는데 모두 두 번 어퍼를 날리는 동작에서 처음 어퍼 후 두 번째 어퍼에 앞쪽으로 뛰어오르는데 이때에 제대로 맞게된다면 모두 러쉬2이다. 진초필살기는 스크류가 앞으로 기어나오게 된다.

약손캔슬 진초필 스크류 어퍼

▲Like tip? First do like a combo.

■점프 강킥-앉아서 강펀치-스크류어퍼 점프 강킥-약펀치

■*α-폭렬권-폭렬권 피니쉬

료

호황권	↓↘→ + A or C
호포	→↓↘ + A or C
비연질풍각	↓↙← + B or D
극한류연무권	근거리 ←↙↓↘→ + C
맹호 뇌신강	↓↙← + A or C (+ →↓↘ + A or C)
*용호난무	↓↘→↘↓↙← + A or C
*패왕상후권	→←↙↓↘→ + A or C

팀플레이시는 선봉캐릭터에 따라서, 싱글플레이시는 캐릭터 각각마다 둘중의 한가지 로고가 먼저 시합전에 화면에 나오게된다.

폼도 폼이지만 무언가 다른 냄새가 나는 분위기를 풍기는 료. 극한류 마즈? CD강공격이 폼이 바뀌었고 리치가 짧은 편이긴 하지만 빠르기도 하고 해서 이전만큼 여전히 쓸만한 통상기이다. 호황권은 거리는 짧아졌지만 호황권의 기 자체의 아래위쪽으로의 판정도 늘어났고 위력도 강해져서 굳이 멀리 나가는 장풍류의 기술이 따로 필요가 없다. 비연질풍각은 가까이에서 서있는 상대가 아니라면 강으로 사용했을 때에 러쉬2 모두 맞추기 조차도 힘들 만큼 나빠졌다. 약비연질풍각은 가끔 견제용으로는 사용하겠지만 거의 쓸모가 없다. 극한류연무권은 앤디의 격벽배수장과 사용법이 비슷하다.

서 있는 건데. 밀야.

극한류연무권-호포

연무권-비연질풍각

마지막 가격 이후에 호포나 점프 강공격 등을 추가 러쉬시킬 수 있는데 만약 여기서 통상점프공격을 하면 상대는 다운되지 않게 된다. 상대방이 착지에 때맞추어 뒤로 굴러들어가거나(혹은 대쉬구르기) 소점프로 뒤쪽으로 넘어갈 듯 하다가 앞쪽에 착지해서나 작은 하이점프로 상대의 뒤쪽으로 넘어가 상대를 혼란스럽게하여 공략하도록 하자. 맹호뇌신강은 신기술로 앞쪽으로 나오며 어퍼를 깊게 3번 찔러넣는 기술이다. 그냥 맹호뇌신강만을 사용한다면 상대를 히트시켰더라도 틈이 남고 뒤로 많이 밀려나지 않아 불리한 여건에 놓이지만 맹호뇌신강 러쉬중 러쉬 1,2,3 언제라도 호포를 쓰면 맹호뇌신강의 어퍼동작이 캔슬되며 호포까지 히트된다.

맹호뇌신강 러쉬 3 - 호황권

앉아 강손에 캔슬로 강으로 맹호 뇌신강을 쓰고 호포까지 쓰면 간단히 러쉬5가 나온다. 뇌신강후 호포는 첨엔 느낌을 잘 몰라 약간 익숙해지는 시간이 필요하긴 하지만, 그리 어렵지도 않다. 맹호 뇌신강때에 호포를 C버튼으로 입력할지라도 동작은 약으로 나온다는 점도 알아두자. 료의 용호난무는 거의 느낄 수 없을 만큼이지만 로버트의 것보다 판정이 좋다. 이렇다하게 설명할 특별한 예는 없지만 친을 뉘여놓고 용호난무를 써보면 고개를 끄떡일 것이다. 누워있는 친을 똑같은 용호난무라도 료는 맞출 수 있지만 로버트는 맞출 수 없다. 패왕상후권은 초필살기를 사용할 수 있는 단독적인 조건이었을 때 사용했을 때와 진초필살기를 사용할 수 있는 상황에서 사용했을 때에 시각적으로는 아무런 차이가 없고 다만 위력에서는 확연히 차이가 난다.

우연히 녹화하게 된 료의 버그기. 강손이 두방맞으며 호황권에 캔슬되었다.

▲Like tip? First do like a combo.

■점프 강킥-서서 강펀치(2히트 때)-라이징 태클

■점프 강발-서서 강펀치(2히트 때)-번너클

유리

호황권	↓↘→ + A or C
유리 초 어퍼(공아)	→↓↘ + A or C
더블 유리 초 어퍼(이공아)	강공아 착지시 →↓↘ + A or C
뇌황권	↓↘→ + B or D
백열 빈타	→↘↓↙← + A(근거리) or C
유리 초 너클(비연질풍권)	↓↙← + A or C
유리 초 돌아차기(비연선풍각)	↓↙← + B or D
*비연봉황각	↓↘→↘↓↙← + B or D
*패왕상후권	→←↙↓↘→ + A or C

호황권과 패왕상후권은 료나 로버트의 호황권과 위력이나 판정이 완전히 같고, 신기술인 더블 초어퍼는 처음 강(C)유리초어퍼후에 지상에 착지하기 바로 직전에 다시 한 번 더 커맨드를 입력하면 다른 모션으로 한 번 더 어퍼를 하는데 만약 상대가 첫째 어퍼를 맞고 공중에 뜬 상태라면 두 번째 어퍼가 공중에서 러쉬된다. 뇌황권은 제자리에서 소점프해서 기덩어리를 대각선 밑쪽으로 던지는 식이었는데, 이번엔 앞쪽으로 점프하여 거리를 좁힌 후 상대의 머리 위에서 기를 모아 내려치는 식으로 바뀌었다. 버튼에 따라 상대에게 점프하여 날아가는 거리가 다르고 기술 자체가 점프를 하기 때문에 당연히 장풍계의 기술을 뛰어넘어서 공격할 수 있다. 백열빈타가 이번엔 전작들에서의 성격을 동시에 띄게 되었다. A버튼으로는 커맨드 잡기로서 근거리에서 쓸 수 있는데, 타캐릭터들의 커맨드잡기처럼 넓은 범위를 가지고 있지는 못해서 점프강발후엔 곧바로 잡을 수 있지만 강손 등에 캔슬시켜서 잡지는 못한다. 하지만 C버튼의 백렬빈타는 가드가 가능하지만 일정거리를 달려가게 되어 있고 가드가 풀려있다면 타격계 필살기처럼 상대를 공격하므로 캔슬기로 쓸 수가 있어서 A의 백렬빈타의 단점을 서로 보완해준다.

유리의 가드필살기 초너클

웃음 소리가 들리는 거 같지않나? '오호호'라고

비연 봉황각

진초필살기로 쓴 패왕상후권. 패왕상후권 둘 다 제일 울렁거릴때(?)의 컷을 잡은 것임.

강손캔슬 유리 초어퍼, 더블 유리 초어퍼

또 강백렬빈타의 장점으로 그 엄청난 우선권을 들 수가 있다. 웬만한 통상기는 물론 필살기의 처음동작이나 초필살기의 시작 동작까지도 잡을 수 있다. 초너클은 모체인 테리의 것과는 달리 앉아있는 상대를 가드시킬 수는 없지만, 뒤로 돌아서는 동작중에 상대의 공격을 막으며 공격하는 판정이 있는 가드 필살기이다. 초돌아차기는 약으로는 콤보로도 걸 수 있고, 장풍류의 기술도 뛰어넘을 수 있지만 강은 도대체가 용도파악 불가이다.

▲Like tip? First do like a combo.

■점프 강킥-접근 강펀치-유리 초 어퍼-더블 유리 초 어퍼

■점프 강킥-접근 강펀치-유리 초 돌아차기 or 백렬빈타

로버트

용격권	↓↘→ + A or C
용아	→↓↘ + A or C
비연선풍각	→↘↓↙← + B or D
비연용신각	점프중 ↓↙← + B or D
극한류연무각	근거리 ←↙↓↘→ + D
*용호난무	↓↘→↘↓↙← + A or C
*패왕상후권	→←↙↓↘→ + A or C

용격권은 료의 호황권과 별로 차이가 없으며 용아는 여전히 호포의 손바뀐판이고 비연선풍각은 료의 질풍각보다는 훨씬 쓸 모 있다. 통상기 캔슬로 얼마든지 사용이 가능하고 가까이에서 상대를 공격하고 나면 용격권이나 앉아 강발로 상대를 몰아붙일 수 있으면서도 별로 공격받을 걱정을 안해도 될 정도 적당히 물러나진다.

비연용신각은 예전보다 차며내려오는 속도가 좀 느려졌고 설상가상으로 가드당했을 때에 뒤로 전보다 더 많이 튀어올라 물러나기 때문에 체공시간이 길어져서 상대가 가드후에 충분히 대시해서 코앞에서 떨어지는 걸 기다리고도 남을 만큼이 되었다. 극한류연무각은 손대신 발인 극한류연무권이며 사용법에서 응용도 완전히 같다.

약패왕상후권도 맞는다.

용호난무는 다른 돌진계 난무형 초필살기들이 그렇듯이 가드가 되면 틈이 생기지만 그리 긴 편만도 아니고, 튀어나갈 때에 우선권도 우선권이니 리치가 짧은 캐릭터를 상대로 에너지 게이지가 붉은색이 되면 용호난무를 난무해도 된다. 로버트는 용호난무가 료보다 조금 나쁜 대신 패왕상후권이 조금 더 좋다. 예로 극한류연무각을 하고 난 후 약패왕상후권이 들어간다.

▲Like tip? First do like a combo.

■점프 강킥-접근 강펀치-비연선풍각

■점프 강킥-접근 강펀치-극한류연무

■각-패왕상후권(약) or 점프CD

레오나

문 슬래[illegible]	↓ 모음 ↑ + A or C
그랜드 [illegible]이버	← 모음 → + B or D(히트중 → + D)
X 칼리[illegible]	↓ 모음 ↑ + B or D
[illegible]	[illegible] 모음 → + A or C
*V 슬래셔점프중	↓↘→↘↓↙← + A or C

초반부터 강세를 보여 온 레오나. 우울해 보이기도하고 무뚝뚝해 보이기도하는 묘한 표정을 짓고 임무완료를 나즈막히 속삭이는 그녀에게 게니츠가 떠벌리는 그녀의 과거엔 과연 무슨 일이 있었던 것일까? 대시의 높이가 유난히 낮은데 현재까지는 상단 브릿츠볼을 맞지 않는다는 점만이 발견되었다. 현재로선 서서 강손이외의 캔슬 가능한 통상기는 없는 듯하다.

먼저 문슬래셔는 하이데른의 단순히 손을 휘두르는 동작과는 달리 기를 몸에서부터 터트리며 손을 휘두루는 동작으로 표현되었는데 하이데른처럼 황당한 판정과 데미지는 없지만 여전히 강력한 필살기이다. 그랜드 세이버는 앞으로 달려나간 후 낮은 자세에서 그어버리는 기술로 약으로 사용했을 경우엔 한 번만 공격하지만 강으로 사용한 후에는 상대가 히트될 때에 레버를 앞쪽으로 입력하고 D를 눌러주면 러쉬2다. X칼리버는 상대쪽으로 뛰어들어 머리위까지 날아온 후 X자로 양손을 겹쳐 내긋는 기술로 일단 날아오르더라도 별다른 공격의 기미를 느끼지 못할될 때가 많아서 상대가 곧 잘 맞아준다.

강 그랜드 세이버

랜드 세이버 후 문슬래셔

V 슬래셔

벌텍 런처는 레오나의 가장 강력한 필살기로 공중에서라도 다히트되는 것도 모자라 별 어려움없이 통상기, 필살기, 초필살기까지라도 추가러쉬를 할 수 있다. 벌텍 런처로 앉아서 가드시키지 못하는 특정 캐릭터와 쓸만한 하단공격이 있는 캐릭터는 사용할 때에 하단의 빈틈을 염두하고 사용하자. 그리고 벌텍 런처는 본래 모두 히트된 후에 다운되어버리는 공격인데, 히트중 다운되는 공격을 하면 공격받는 순간 그냥 다운되어버리지만, 유독 서서 강손 러쉬2로 긁어주면 공중에 떠 있다가도 다시 지상으로 내려와버린다. 정말 단순극악이다.

번쩍거리는 두 개의 섬광이 강손두방 히트중인 걸 알 수 있다. 어벙벙하게 서있다가는 안맞을 것도 맞게된다.

V슬래셔는 유일한 오리지널 공중초필살기로서 대각선 앞쪽으로 내려와 \를 긋고 상대가 히트된다면 /로 한 번 더 그어 끝내는 기술이다.

진초필살기

▲Like tip? First do like a combo.

■점프 강킥-앉아서 강펀치-그랜드 세이버-문 슬래셔

■벌텍 런처-V 슬래셔 or 점프 CD

클 락

발칸 펀[illegible]	A or C 연타
[illegible]레이들 /	[illegible] ←↙↓↘→ + A or C
슈퍼 아르헨틴 백브레이커	근거리 ←↙↓↘→ + D
나팜 스트레치	→↓↘ + A or C
프랑켄슈타이너	근거리 ←↙↓↘→ + B
프래쉬 소크 엘보 컴맨드 던지기 끝나기 직전에 ↓↘→ + A or C	
*울트라 아르헨틴 백브레이커 근거리 →↘↓↙←→↘↓↙← + C	

폼재는 법만 많이 늘었지만(?)(잡기필살기가 많이 늘은 것은 결국 폼재는 법이 늘었다는 결론이 내려진다.) BCD 피하기가 존재가 당연하리만치 잡기캐릭터로 파워업한 클락. 발칸 펀치는 랄프와는 달리 공중에 맞기 시작하며 조금씩 떠오르며 러쉬4를 히트하면 자동으로 멈춰버리게 바뀌어졌다. 랄프보다는 조금은 더 리치가 긴 듯 하긴 한데 느낌탓일까? 롤링 크레이들은 상대를 잡아 몇바퀴 뒹군후 에 내던지는 기술이다.

슈퍼아르헨틴백브레이커는 랄프와 완전히 같으며 나팜스트레치는 일단 뛰어오르고 공중에 있는 상대를 하강하며 떨어뜨리는 기술이다. 버튼에 따라서는 뛰어오르는 각이 다른데 약네팜스트레치는 거의 수

거의 수직으로 뛰어오르는 약네팜스트레치

랄프

발칸 펀치	A or C 연타
개틀링 어택	모음 → + A or C
급강하폭탄펀치	↓ 모음 ↑ (공중에서 ↓↘→) + A or C
슈퍼 아르헨틴 백브레이커	근거리 ←↙↓↘→ + D
랄프 킥	← 모음 → + B or D
*바리바리 발칸 펀치	↓↘→↘↓↙← + A or C
*말타기 발칸 펀치	↓↘→↘↓↙← + B or C

수류탄과 기관총을 내던지고 지금 이까리의 용사들이 다시 전장에 돌아왔다.

랄프는 온통 꽝꽝 터지는 필살기뿐이다. 도대체 그의 폭발의 근원(?)은 무엇일까? 레오나가 맘에 들지 않아서일까. 이번에는 클락과 많은 부분이 달라졌다.

발칸 펀치는 기술이 나오는 중 주먹의 불은 없어졌고 여전히 연타하면서도 움직일 수는 있지만 연타중 일정시간이 지나면 펀치를 멈추고 틈이 생기게 되어졌다. 여전히 한 번만 맞게되어도 다운되어버리기 때문에 구석에 상대를 몰아넣고 점프도 제대로 하지 못하도록 쓰자.

개틀링어택은 세 번째 동작의 어퍼가 두 번 가드되게 변하여 상대와 거리를 벌려 더욱 틈이 없게 변하였다. 모두 히트되면 러쉬4이고 캔슬기로서도 쓸만하다.

급강하폭탄펀치는 두가지 스타일이 있는데 모으고 있다가 사용하면 상승중에 랄프의 몸에 타격판정이 있으며 점프한 후 내려찍는 동작은 모아서 쓰는 것이나 그렇지 않은 것이나 모두 같다. 상당히 내려찍는 속도가 빨라졌고, 판정도 좋으며 최대 세 번까지 가드하게 되어 빈틈도 이전보다 많이 줄게 되었다.

슈퍼 아르헨틴 백브레이커는 이젠 잡기거리도 상당해진 랄프의 유일한 커맨드 잡기로 없어서는 안될 필살기이다. 랄프킥은 포물선을 그리며 날아가 공격하는 기술로 장풍류의 필살기를 뛰어넘어 공격하는 용도로 사용하자.

바리바리 발칸 펀치는 연타 순서에 있어선 별 변화는 없지만 진초필살기로 썼을 경우엔 불타는 주먹으로 어퍼를 먹이고 상대를 띄우고 난 후 뛰어올라 어퍼를 한 번 더 먹이는데 상당히 멋지다.

말타기 발칸 펀치는 정말 초박력 필살기로 진초필살기로 썼을 경우 눕혀놓고 주먹으로 '퍼버버버벅' 연타하는 소리는 상대 플레이어에겐 미안하지만 정말 시원한 느낌이다.

발칸 부다다다~ (기합소리에 첨이 더..)

마지막은 두 번 공격한다

폼만들 늘었다니까.

앉아 강손 캔슬 개틀링 어택.

마지막것은 상대가 가드를 제대로 못한 경우가 아니면 잘 맞지 않는다

▲Like tip? First do like a combo.

■(구석)앉아 강펀치-바리바리 발칸 펀치

■점프 강킥-접근 강펀치-슈퍼 아르헨틴 백브리커 or 개트링 어택

ARC

직으로 뛰어오르고 강은 약보다는 앞쪽으로 많이 날아간다.

프랑켄슈타이너는 발로 목을 감아 내던지는 기술로 잡는데에 실패하면 경발동작이 나오는, 별도의 동작이 나오는 유일한 커맨드 잡기로서 다른 커맨드 잡기처럼 범위가 넓진 않지만 최번개를 제외하고는 앉아 있는 적도 잘 잡히며 상대를 잡아 메친 후의 폼은 정말 도발감이다. (계속 이 기술로만 잡는다면 어느 순간에선가 등뒤에서 살기가 느껴질지도 모른다.)

등 뒤를 조심하라.

프레쉬쇼크엘보는 일종의 다운 공격기로 커맨드 던지기(나판 스트레치 포함)로 상대를 내던진 후 곧바로 땅에 누워 있는 상대에게로 달려가 팔꿈치로 내려찍는 기술이다. 몇개의 커맨드던지기는 던진 후에 폼을 잡는 등의 추가동작이 있는데 엘보를 쓸 때엔 그런 동작들은 모두 캔슬된다.

점프강발,강손캔슬 울트라 아르헨틴 백브리커

▲Like tip? First do like a combo.

■점프 강킥-접근 강펀치(1히트때) or 앉아서 강펀치-슈퍼 아르헨틴 백브리커-프레쉬 쇼크 엘보

싸이코 솔저 팀

아테나

싸이코볼 어택	↓↙← + A or C
피닉스 애로점프중	↓↙← + A or C
싸이코 리플렉터	→↘↓↙← + B or D
싸이코 소드	→↓↘ + A or C
공중 사이코 소드	점프중 →↓↘ + A or C
싸이킥 텔레포트	↓↘→ + B or D
*샤이닝 크리스탈 비트	←→↘↓↙← + A or C
크리스탈 숏 샤이닝 크리스탈 비트 중 ↓↙← + A or C	
*공중 샤이닝 크리스탈 비트	점프중 ←→↘↓↙← + A or C
공중 크리스탈 숏 공중 샤이닝 크리스탈 비트 중 ↓↙← + A or C	

아테나가 드디어 바지를 내던지는 치마를 입어버렸다. 본격적인 싸이코 파워인가? CD강공격이 상당히 좋고 캔슬까지 되며 강손도 사용하기 좋다. 아테나 vs 아테나를 하게되면 시간이 24초가 되는 순간 배경음악이 팍 바뀐다. 너무 썰렁하지만, 그런대로 괜찮다. 먼저 싸이코볼 어택을 보면 전작과는 다름이 없지만 켄수의 초구탄보다는 확실히 빠르게 변한 듯 하다. CD강공격과 함께 사용해 상대를 밀어붙이도록하자. 피닉스애로는 그래픽부터 많은 변화가 생겼는데 일단 기에 쌓여 회전하면서 내려오는 표현으로 바뀌었고, 또 약과 강의 하강하는 각이 약은 조금만 앞으로 강은 각이 더 크게 앞으로 내려오게끔 확연히 차이가 커졌으며, 강피닉스애로는 무조건 마지막 동작까지 맞게끔 변했다. 고의로 상대의 뒤쪽으로 점프해가다가 반대로 커맨드를 입력해서 피닉스애로를 쓰는 것도 좋은 방법이다. 싸이코 리플렉터는 약은 제자리에서 리플렉터를 사용하고, 강은 앞쪽으로 폴짝 뛰어 나와 리플렉터를 사용한다. 캔슬 약리플렉터나 싸이코볼을 주로 사용하다가 기본기 이후에 상대가 아무 생각 없이 막고만 있게 된다면 강 리플렉터로 야금야금 데미지를 주자.

강싸이코 리플렉트

싸이코소드는 판정이 더욱 강해진 것 말고는 별다른 변화는 눈에 띄지 않으며, 신기술인 싸이킥 텔레포트는 잔상이 먼저 일정거리를 이동한 후에 실체가 나중에 따라오는 전방이동 필살기술이다. 잔상만이 먼저 가더라도 잔상에 판정이 있어서 이동중에 공격당할 수 있다.

약텔레포트는 화면의 반을 이동하고 강텔레포트는 화면에 보이는 처음부터 끝만큼보다 조금 모자른 거리를 이동한다.

약 싸이코 텔레포트

샤이닝 크리스탈 비트는 이제 공중에서도 쓸 수 있게 되었으며 크리스탈 숏을 날릴 때에 지상에서 A는 정면으로 C는 앞쪽으로 나가다 위쪽으로 휘어져 나가고 공중에서는 A는 대각선 앞쪽 밑방향으로 나가고 C로는 약간만 휘어지게 A와 비슷한 방향으로 나가게 되는데 공중 크리스탈 숏은 서서가드하고 있는 상대의 하단을 노릴 수도 있다.

약 싸이코 텔레포트

강 싸이코 텔레포트

▲Like tip? First do like a combo.

■점프강킥-공중 사이코소드
■강펀치-사이코 소드

켄 수

초구탄	↓↙← + A or C
용악쇄	←↓↙ + B or D
용연아 지용	←↙↓↘→ + A
용연아 천용	←↙↓↘→ + C
용조격점프중	↓↙← + A or C
*신용처황열각	↓↘→↘↓↙← + B
*신용천무각	↓↘→↘↓↙← + D

승리포즈시에 바지 지퍼가 열려 놀라면서(화면이 넘어갈때까지도 절대 지퍼를 올리지 않는다.) 비명을 지르는 켄수. 휴머니티가 철철 넘치는 캐릭터다.

강발이 더 이상 중단 공격이 아니며 CD 캔슬 초구탄 및 앉아 강발 초구탄도 건재하다.

초구탄은 여전히 점프해 들어오는 상대에게 대공판정이 강하고 용악쇄는 모두 히트되지 않으면 넘어

친

표주격	↓↙← + A or C
유린봉래	→↓↘ + A or C
회전적공돌권	←↙↓↘→ + B or D
	취관만용 중 → + B or D
	망월취 중 ←↙↓↘→ + B or D
취관만용	↓↘→ + A or C
접습육어	취관만용 중 6 + A or C
망월취	↓↙← + B or D
용사반붕	망월취 중 8 + B
리어반붕	망월취 중 8 + D
*굉난염포	↓↘→↓↘→ + A or C

술에다 담배까지 폐인이 다 되어버린 친.

하지만 폐인인 척만하는 건지 상당히 파워 업을 해버렸다. 친이 누워버리면 정말 대책이 없다. 점프가 더 엉성하게 궤도가 변하고 강손이 여전히 두 번 러쉬하며 소점프인지 대점프인지 단번에 구분하기가 힘들며 하이점프와 통상점프의 구분이 거의 없는 것도 여전하다.

표주격은 강으로 했을 경우 위아래를 번갈아 두 번 공격하게 바뀌었는데 연속으로 맞지는 않는 것 같다. 유린 봉래는 기술을 시작해서 동작이 끝날때까지 전면의 몸전체가 타격판정이 되어 비틀거리며 걸어나올때부터 뛰어올라 떨어질 때까지 러쉬가 되는 필살기이다.

회전적공돌권은 틈이 많으므로 거리를 맞춰서 사용하거나 상대의 날아오는 기술 밑으로 굴러들어가 공격하는 느낌으로 사용하자.

취관만용은 취한 듯이 비틀거리며 서 있는 필살기(?)로 상단이 무적이 되지만 잡기판정은 있다. 버튼의 강약에 의해 비틀거리고 있는 시간이 다르다.

접습육어는 취관만용중에 레버입력과 동시에 버튼을 눌러주면 나가게 되는 기술로서 취관만용으로 공격을 흘려버리고 틈을 노려 공격하는 식으로 사용하자. 취관만용을 사용하려다 커맨드를 입력하고 버튼을 그대로 누르고 있으면 접습육어가 나가버리곤 하는데 레버를 ↓↘로 입력하고 버튼을 재빨리 누르고 →를 입력하는 요령으로 쓰면 조금은 예방책이 될 것이다. 망월취는 바로 그 문제의 누워버리는 기술로서 역시 버튼의 강약에 따라서 누워있는 시간이 다르다. 망월취중에 용사반붕을 사용하면 앞쪽으로 튀어나와 공파탄을 하듯이 공격하는데 빠르고 판정도 좋다. 게다가 리어반붕은 비록 뒤로 물러나버리면서 공격을 하기 때문에 공격범위는 짧지만 거의 공격받을 틈도 없어 거의 무적이다.

굉난염포는 약으로 썼을 경우 위쪽으로 불을 내뿜지만 강으로 썼을경우엔 앞쪽으로 불을 내뿜으며 진초필살기는 불을 아래위쪽으로 마구 내뿜는데 약은 불을 뿜는 시간은 길지만 위력이 약하고 강은 불을 뿜는 시간은 약보다 짧지만 위력이 강하다.

강발 켄슈 표주격

▲Like tip? First do like a combo.

■점프 강발-강손-유린봉래

ARC

지지 않게 조정되어 어림 반푼어치도 없는 기술이 되었다. 용연아가 두가지로 나뉘게 되었는데, 지용은 앞쪽으로 뛰어나오며 천용은 대각선 위쪽으로 차올라가는데 어느쪽이던 가드되지 않더라도 세번의 공격을 모두 한다.

천용은 상대의 아주 가까이에서나 대공기로가 아니면 거의 쓸일이 없다. 용조격은 대공기들의 무적판정의 약화로 조금은 쓸 모 있어졌다고 해야할까. 초필살기인 신용처황열각은 처음동작이 용연아 지용으로 시작되며 신용천무각은 처음동작이 용연아 천용으로 시작된다.

▲Like tip? First do like a combo.

■점프 강펀치-접근 강펀치-용연아

용연아 천용

신용처황열각. 사부에게 할 짓이냐. 엔딩에서도 그러더니.

한국팀

세명 모두 배경에 변화가 있다

김갑환

비연참	↓ 모음 ↑ + B or D
반월참	↓↙← + B or D
비상각	점프중 ↓↘→ + B or D
공사진	↓ 모음 ↑ + B or D
유성락	← 모음 → + B or D
*봉황각	↓↙←↙→ + B or D
*공중 봉황각	점프중 ↓↙←↙→ + B or D

해외에서도 꽤 인기가 있는 멋쟁이 갑환아찌.

CD강공격이 짧아졌고, 점프 강킥이 두 번의 다른 발차기를 연속으로하는 동작으로 바뀌었는데 첫번째 발차기는 높이차기이므로 뛰어오르며 상대를 차버리는 정도로 쓰도록 하고 두번째 발차기는 옆차기로 비스듬히 아래쪽으로 차는 동작으로 될 수 있으면 점프후 공격 예상 타이밍보다 약간 일찍 버튼을 눌러서 두 번째 발차기로 상대를 공격하게끔 사용하도록 하자. 앉아강발이 앉은 상태에서 뒤쪽발을 윗쪽으로 차올리는 회괴한 폼으로 바뀌었는데, 거의 수직높이로 점프해오는 상대에게 대공기로 쓰도록 하자.

비연참은 앞쪽으로는 많이 나오지 않게 변했지만, 강비연참은 차올린후 내려찍으면서 러쉬2가 나오게 변하였다. 대공판정이 상당히 약해졌으므로 공사진을 대공기로 사용하도록 하자.

반월참은 러쉬3가 나오지는 않지만 여전히 판정이 좋고 구석에 있는 상대를 가드시켰을 경우 틈이 남으니 주의하도록 하자. 공사진은 반월참대신 대공기로 쓰기 좋으며 판정도 좋고 캔슬기로도 사용하기 편하다.

유성락은 하단을 먼저 공격하기 때문에 상당히 유용하고 공격적인데다가 가드가 되었더라도 두 번째의 내려차기 동작이 일정거리만큼 밀려나게 하므로 틈도 별로 없다. 기회를 봐서 자주 사용하자.

봉황각은 난무의 연타 순서가 변했고, 공중에서도 여전히 사용할 수 있으며 더 이상 캔슬기로 쓸 수 없다.

▲Like tip? First do like a combo.

■점프 강킥-앉아서 약킥-앉아서 약펀치-공사진 or 비연참

■점프 강킥-접근 강펀치(1히트 때)-비연참 or 유성락

강발러쉬1 캔슬 반월참

최번개

용권질풍참	↓ 모음 ↑ + A or C
비상공렬참	↓ 모음 ↑ + B or D (버튼 고정)
비상각	점프중 ↓↘→ + B or D
선풍비원자돌	← 모음 → + B or D
질주비상참	← 모음 → + A or C
*초절용권진공참	→↘↓↙←→↘↓↙← + A or C

이번작에서 오버밸런스되어버린 최강캐릭터 레벨에 당당히 끼어든 번개. '전광석화낙화전설'이라 불리울 새로운 신화가 실현될지도 모른다. 빠르고 높은 점프와 판정이 확실한 점프 CD강공격과 가드가 상당히 까다로운 강손공격으로 공중전에서 단연 최강이고 스피드도 빠른데다 무시무시한 통상기의 우선권에 간단하게 많은 데미지를 줄 수 있는 연속기까지 존재해 지상전에서도 빠지지 않을 뿐더러 초필살기가 더 이상 축적기도 아닌데다가 전캐릭터중 키가 제일 작아 마구 날아다닐 때에는 대책이 없는 건 둘째치고 연속기도 제대로 먹히지 않는 게 다반사다. 그렇게 몸집이 작음에도 불구하고 번개가 앉아 있기라도 하면 상황은 더더욱 최악이 되어버려서 점프후 마땅히 공격할 통상기조차도 없는 상황이 되어버리는 캐릭터도 있어서 정말 완전히 번개판이다.

용권질풍참은 한 번 공격받고 공중에 뜨는 걸 돌면서 올라가서 다시 러쉬시키게 바뀌어졌는데 러쉬 횟수도 횟수지만 데미지도 엄청나고 대공판정뿐만 아니라 기술자체의 판정도 엄청나다. 전방으로 작은 하이점프를 하며 상대의 뒤로 넘어갈 때에 상대의 뒤통수쯤에서 강손을 누르면 가드가 상당히 어려워 쉽게 러쉬3을 얻을 수 있는데 레버를 모으고 있다가 착지후 곧바로 앉아 강손에 캔슬로 용권질풍참을 쓰면 일단 엄청난 데미지, 신속한 대처를 하지 못한데에 대한 정신적 데미지, 러쉬 횟수 메시지를 보고 또한번 정신적 데미지로 러쉬 하나, 둘, 셋!

장거한

철구분[illegible]	← 모음 → + A or C
[illegible]	A or C 연타
철구[illegible]	↓ 모음 ↑ + B or D
대파괴 던지기	→↘↓↙←→ + C
*철구대폭주	↓↘→↘↓↙← + A or C

전형적인 한국형 소도둑의 얼굴을 하고 있는 장거한. 그의 피니시 비명소리는 얼핏 듣는다면 흡사 이름모를 동물의 울부짖음을 연상케 한다. 게다가 어스퀘이크 이후로 이런 썰렁한 구르기는 정말 처음이다. 필살기나 통상기 등을 봤을때에 파워면에선 최강이라해도 과언이 아니지만 터질듯한 도복은 어쩐지 거부감을 주기도 한다. 근데 언제부터 한국에 그런 개량도복이 판을 쳤었지?

철구분쇄격은 가드필살기로 파워도 상당하고 약으로 사용하면 그런데로 빨리나오는 편이고 강으로 사용했을 경우 나올 때까지 경직시간이 조금 있지만 시작동작인 뒤로돌아 있을때가 가드판정이라 별 문제될 것은 없다.

철구대회전은 여전히 ABCD로 캔슬이 가능한 유일한 필살기로 대공판정도 많이 강해졌고, 스치기만 해도 다운되어버려서 왠만한 리치의 하단공격이 아니면 제대로 공격하기도 힘들다.

대파괴 던지기는 다른 캐릭터들의 커맨드 잡기의 1.5배 이상의 위력을 갖고 있으며 잡을 수 있는 거리도 상당히 넓고 게다가 가뿐하게 캔슬기로도 잡힌다.

강발 캔슬 대파괴 던지기

핵파워의 기본기에 핵파워의 필살기. 거한에게 제일 어울리는 표현이 아닐까 싶다. 철구대폭주는 연타순서는 초필살기와 진초필살기가 각각 다르지만 피니시 동작이 6개나 있고 게다가 랜덤으로 설정이 되어있어서 난무때마다 시선을 뗄 수가 없다. 배치기 피니시에 당해 나가떨어지는 기분이란 정말 흡사 황천길의 독안개 맛이다. 돌진형 난무계중 가장 무적시간이 많은 캐릭터이라는 것도 명심해두자.

앉아 강손 캔슬 철구 비연참

▲Like tip? First do like a combo.
■점프 강킥-앉아서 강펀치-철구비연참
■점프 강킥-앉아서 강펀치-대파괴 던지기

5가지의 철구대폭주 피니시

비상공렬참은 그 작은 몸이 벽에 튕기어 윗쪽에서 내려찍는데 가드하기는 어렵지 않지만 반격하려다가 타이밍조차도 감을 잡을 수가 없어서 공격당하는 경우도 많다. 비상각은 청출어람이라 김갑환의 비상각보다 판정이 좋다. 선풍비원자돌은 기술을 쓴 후에 레버를 8방향중 아무쪽으로나 입력하고 다시 버튼을 눌러주면 최대 4번까지 공격방향을 바꿔가며 공격할 수 있다. 상대를 선풍비원자돌의 찌르기 동작의 거의 끝부분에 맞췄다면 기본기로 러쉬가 가능할 때도 있다.

질주비상참은 달려가다 상대의 앞에서 긁으며 점프하는 기술로 쓸만은 하지만 거의 안써도 무관하다. 초절용권질풍참은 나올 때에 약간 틈이 있지만, 일단 한 번 나오고 나면 원거리공격이 아니면 잘 공격받지 않고 회오리 전체에 공격판정이 있으며 이동할 수도 있다.

질주비상참

진초필살기로 쓴 초절연권진공참

▲Like tip? First do like a combo.
■점프 강펀치-앉아서 강펀치-용권질풍참
■비상각-앉아서 강펀치-용권질풍참

ARC

신 여성 격투가 팀

카스미

등당류 중복강타	[illegible]→ + A or C
[illegible]당류 [illegible]복강타	[illegible]프중 ↓↘→ + A or C
[illegible]	[illegible]↙← + A or C
[illegible]투	←↙↓↘→ + B
[illegible]각	←↙↓↘→ + D
등당류 양매투(?)	근거리 →↘↓↙← + C
*등당류 초비전 중복강타	↓↘→↓↘→ + A or C

토도의 딸 카스미. 유난히 반격전용 필살기가 3개나 존재하는 좀 특이한 스타일의 캐릭터이다. 등당류중복강타는 기를 빠르게 내려긋는 기술로 비스듬히 아랫쪽으로 내려 긋기때문에 밑으로 파고 들어갈 수 없으며 공중에서 사용할 때엔 소점프후에도 사용하기 쉽고 통상기에도 잘 캔슬되어진다. 약으로 쓰면 기본기에 캔슬하면 공중에서도 러쉬2를 얻을 수도 있다.

캔슬하여 사용하다가 그냥 단발로 사용하다가 아무 공격도 안하고 점프만하고 내려와 잡아버리는 식의 전법을 상대를 혼란케 해보자. 휜양매는 쿄의 그것과 같은 가드필살기이지만 단독적으로 써서 상대를 띄운 후엔 공중러쉬시킬 수는 없고 빨리 나오기 때문에 캔슬기로도 사용할 수 있다.

등당류 양매투후 휜양매

등당류 초비전 중복강타 진 초필살기

▲Like tip? First do like a combo.

■점프 강킥-접근 강펀치-등당류 양매타-휜양매 or 점프 CD
■점프 강킥-접근 강펀치-등당류 중복강타(약)

마이

화접선	[illegible] A or C
용염무	[illegible] A or C
비상용염진	→↓↘ [illegible] or D
무사사비의 춤 →↘↓↙←(or 점프중 ↓↙←) + A or C(버튼고정)	
필살인봉	←↙↓↘→ + B or D
*초필살인봉	↓↙←↙↓↘→ + B or D

통상기가 전체적으로 리치가 짧아졌음에도 불구하고 여전히 전작들에서와 같은 공략이 거의 그대로 통한다. 다만 약펀치가 리치가 길어져서 툭툭 치며 견제하는 패턴이 하나 늘었다면 늘은 걸까. 용염무는 캔슬로 러쉬는 되지만 처음 가격동작의 리치가 짧아져서 아주 가까운 거리가 아니면 처음 동작부터는 잘 맞지 않지만 두 번째 가격만이라도 캔슬로 들어가게 되었다. 약간의 거리를 두고 견제하며 쓰기에도 편하다. 비상용염진은 무적시간도 꽤 길어져서 완벽한 대공기가 되었다. 무사사비의 춤은 벽에 튕겨 나올 때까지 버튼을 누르고 있지 않으면 뒤쪽으로 날아가다가 말아버리는 데 악용하여 시간이 얼마 남지 않았을 때에 줄행랑 전용으로 사용해도 좋다. 다만 내려올 때엔 완전히 무방비 상태이므로 앞으로 빠르게 튀어나오는 필살기가 있는 캐릭터와 대전시엔 주의하면서 도망다니도록 하자.(주의한다고 맞을 것을 안맞는다는 건 아니지만..) 필살인봉은 틈이 많으므로 캔슬기로만 사용하자. 초필살인봉은 상당히 판정이 좋아져서 처음 살짝 뛰어오르며 불타기 시작할때까지 무적이므로 다운후 일어나려할 때에 상대가 장풍류의 기술을 사용하더라도 가볍게 무시하고 볶아(?)줄 수 있다. 진초필살기는 비상용염진을 먼저 한 후에 빠르게 초필살인봉을 하는 동작이다. 러쉬횟수도 대단하지만 보기에도 멋진 기술이다.

진초필살기 초필살인봉

▲Like tip? First do like a combo.

■점프 강킥-접근 강펀치-용염무 or 비상용염진(약)
■점프 강킥-앉아서 강펀치-초필살인봉

킹

베놈 스트라이크	↓↘→ + B or D
더블 스트라이크	↓↘→↓↘→ + B or D
토네이드 킥	→↘↓↙← + B or D
써프라이즈 로즈	→↓↘ + B or D
미라쥬 킥	←↙↓↘→ + B or D
트랩 숏	→↓↘ + B or D
*일루전 댄스	↓↘→↘↓↙← + B or D

토네이드 킥은 대각선 위앞쪽으로 올라가며 여러번 차는 동작으로 바뀌었다. 마지막에 발로 내려찍는 동작은 없다. 강손에 켄슬을 걸어서쓰던지 상대방이 자신에게 좀 못미치게 점프해올 때 대공기로 사용하자. 써프라이즈 로즈는 상승하며 상대를 공중에 띄운후 찍으며 내려오는 게 정석이지만 중거리에서 상대의 공격을 흘리며 비상각을 쓰는 느낌으로 사용해도 좋다.

미라쥬킥은 앞으로 달려간 후 상대 가까이에 가서 발차기를 여러번 하는 공격이다. 달리는 동작이 대시와 별 차이가 없어서 달려가 잡아버리거나 하는 등 상대를 속이기 좋다. 트랩숏은 타격범위가 많이 짧아졌고 동작 자체가 뒤로 물러나게끔 되어있어서 캔슬기로도 안되고 딜레이가 커져서 별 쓸모 없어보이지만 데미지까지도 꽝이다. 일루젼 댄스는 난무의 순서도 순서지만 일단 약강에 따라 킹이 날아가는 궤도가 바뀐다. 약으로 썼을 경우 낮은 점프로 빠르게 나가지만, 강은 약간 더 높은 점프로 조금 느리게 나가지만 웬만한 원거리 공격 등을 뛰어넘으며 날아갈 수 있다. 전체적으로 초필살기가 다 그렇지만, 무적시간이 상당히 짧아져서 이전처럼 맘놓고 마구 남발한다던지 하는 식의 사용은 자제하기 바란다.

페르시아?

대공기로 사용이 가능하다.(가능할까?)

▲Like tip? First do like a combo.

■점프 강킥-접근 강킥(2히트 때)-더블 스트라이크 or 미러쥬 킥
■점프 강킥-접근 강펀치-토르네드 킥

야가미 팀

이오리

백식 귀[illegible]	[illegible] or C
[illegible]	[illegible] or C
[illegible]십이식 금월 음	→ [illegible] B or D
[illegible] 발화	[illegible] or C *3
설풍근거리	←↙↓↘→ + C
*금기 천이백십일식 팔아녀 ↓↙←↙↓↘→ + A or C	

필살기 귀소는 가드시 여러번 가드되고, 깊숙히 꼽혀 들어갔을 때엔 공중에 떠있는 상대라도 러쉬2를 얻을 수 있다.

금월음은 여전히 틈이 없어서 앞으로 달려나가 공격후에 만약 상대가 가드를 하고 난 직후 공격을 하려하면 곧장 귀소로 굽는 패턴도 여전하다.

이번에 커맨드 입력 알고리즘이 대대적으로 바뀌면서 제일 처음 난점에 부딪혔던 필살기중 하나가 바로 이 발화인데, A로 할 때와 C로 할 때가 타이밍까지 차이가 많이나서 좀 적응하긴 힘들다. 하지만 빠르게 정확하게 커맨드를 연속으로 입력하는 요령을 터득하고 나면 상대의 틈을 보이는데로 파고 들어가 공격할 수 있는 통쾌함을 느낄 수 있을 것이다. A로 발화를 두 번까지만 맞추고 나서 귀소로 격추시키는 것도 괜찮은 콤보다.

자신이 구석에 있는 상태에서 근거리에서 강손 캔슬로 잡으면 상대를 구석으로 보내게 되고 많이 밀려나지 않게 되어 한번 더 강손캔슬로 잡을 순 있지만 이 이후엔 강손 캔슬로 한번 더 잡을 순 없지만, 강손캔슬 발화로 러쉬4를 얻을 수는 있다. 초필살기인 금기 천이백십일식 팔아녀는 돌진형 난무계 초필살기중 유일하게 공중가드가 되지 않으며, 윗쪽으로 날아오는 모든 장풍류의 기술을 무시하고 지나가 공격할 수 있으며 기스의 막고던지기를 무시하는 유일한 돌진형 난무계 필살기이다.

발화 2연타후 귀소!

▲Like tip? First do like a combo.

■점프 강킥-접근 강펀치-설풍-강펀치-발화
(자신이 구석에서)접근 강펀치-설풍-접근 강펀치-설영-강펀치-백이십칠식 발화

바이스

어우트레이지	↙← + B or D
레이브너스	점프중 ↓↙← + B or D
고어 [illegible]	근거리 [illegible]← → + C
디 사이드	[illegible] or C
*네가딥 게인	근거리 →↘↓↙←→↘↓↙← + C

95에서의 루갈의 여비서로서 주인공팀과 밸런스를 맞추기 위해 고로와 대립되는 잡기 기술의 캐릭터로 설정된 듯한 의도가 엿보이는 캐릭터이다. (고로보다는 택도 없이 약한 바이스)

레이브너스는 어우트레이지를 공중에서 하는 필살기로 강손 등에 캔슬이 가능하고 하강중에 조금 일찍 쓰면 기술을 쓰며 계속 내려오게된다. 내려오고 나선 약간의 틈이 생기니 꼭 상대를 가드시키게끔 공격하며 내려와야지만 틈을 카바할 수 있을 것이다.

자칫 거리가 너무 가까우면 가서 데주는 꼴이된다.

바이스의 디사이드는 마츄어의 디사이드보다는 훨씬 빠르고 강으로 썼을 경우는 마츄어보다 리치가 길기까지 하다. 마츄어가 강손 러쉬2 캔슬에 약디사이드가 겨우 들어가지만 바이스는 강손 러쉬2 캔슬에 강디사이드가 여유로 들어간다. 고어페스트 또한 상당한 판정범위를 지니고 있는 커맨드 잡기기술로서 약발 러쉬2후엔 쉽게 잡을 수 있지만, 강손 러쉬2후에는 잡히긴 잡히지만 타이밍이 역시 오묘하다. 초필살기인 네가팁게인도 역시 커맨드 잡기로서 서서 약킥 러쉬2후, 혹은 근거리 서서 강손 러쉬2후에 캔슬로 잡아주도록 하자.

▲Like tip? First do like a combo.

■점프 강펀치-접근 강펀치(2히트 때)-네가딥 게인 or 디 사이드
■점프 약킥(러쉬2)-접근 약킥(러쉬2)-고어 페스트

마츄어

데쓰로	[illegible]↙← + A or C *3
[illegible]	↙← + B or D
[illegible]	→ + A or C
[illegible]	→ + A or C
*헤븐즈 게이트	↓↙←↙↓↘→ + B or D

94에서의 루갈의 여비서였던, 95에서 골라진다 안골라진다 그렇게 말이 많던 그 여비서가 드디어 선택 가능한 캐릭터로 우리앞에 실체화되어 돌아왔다. 먼저 데쓰로는 A버튼으로 첫 공격을 시작해서 2회 3회 입력을 하면 한번의 공격에 러쉬3씩 얻을 수 있는 기술로써 C로 쓰면 앞으로 조금 나오면서 손으로 휘저어 올려치지만, 3번째 공격이 절대 히트되지 않는다. A로 데쓰로를 시작하고 2타째부터 C버튼으로 입력한다하여도 성격은 A이기 때문에 끝까지 히트는 된다. 데쓰로의 흠이라면 기본기에 캔슬로 연결시키면 마지막 3타는 절대 맞지 않는다.

데쓰로1타,2타,3타 러쉬9

서서 CD강공격 캔슬 메탈 마사커를 반복하는 패턴이 상당히 강하지만 CD강공격은 하단이 헛점이 있으므로 앉아강발이 리치가 긴 캐릭터에겐 눈치껏 쓰자. 데쓰페어는 앞쪽으로 포물선을 그리며 빠르게 뛰어나와 손을 휘두르는 기술로 데쓰로우나 메탈 마사커와는 달리 히트되면 상대를 다운시킨다. A로 썼을경우는 바로 앞쪽으로 화면의 반도 못전진하지만 강으로 썼을 경우엔 거의 한화면의 3/4이상을 뛰어나온다.

▲Like tip? First do like a combo.

■점프 강킥-접근 강펀치(2히트 때)-메탈 마사커
점프 강킥-접근 강펀치-데쓰로(2회만)

보스팀

기스

열풍권	↓↘→ + A
더블 열풍권	↓↘→ + C
사영장	→↘↓↙← + A or C
상단 막고 던지기	←↙↓↘→ + B
중단 막고 던지기	←↙↓↘→ + D
비상일륜참	→↓↘ + A or C
*레이징 스톰	↙→↘↓↙←↘ + A or C

막고던지기의 원조 캐릭터이며 불사조인 기스가 이번에도 죽지 않고 또 살아돌아왔다. 통상기는 별 차이 없지만 그전처럼 느낌이 팍 오는 폼은 아니다. 점프강손은 여전히 연속러쉬가 가능하고 강발의 폼이 바뀌었다. 일단 열풍권과 더블열풍권이 거리는 짧아졌지만, 파워 하나는 비교불가이며 다른 캐릭터들의 변화에 비교해 볼 때에 캔슬 열풍권이 강력한 것은 기스의 강점 중 하나이다. 사영장은 축적기에서 커맨드를 입력하는 식으로 바뀌긴 했지만 어딘지 모르게 박력이 떨어진 것 같은 느낌이 있기는 하다. 약 사영권 같은 경우는 캔슬기로의 활용도 가능하며 들리는 말에 의하면 사영권후에 더블열풍권이 들어가기도 한다던데? 막고던지기 중단은 일반적으로 상대를 다운시키지 않는 거의 모든 통상기를 반격할 수 있으며 상단 막고던지기는 점프 공격과 앉아서도 가드되는 일반적인 타격계 필살기부터 돌진형 난무계 초필살기까지 모두 잡아던진다. 필살기도 모잘라 초필살기까지 비상일륜참은 상대를 공중으로 쳐올려버린 후 점프한 후 다시 내려찍는 기술로 가드필살기이다. 연습을 한 후 대공기로 써보도록 하자. 레이징 스톰은 절대로 통상기 캔슬로 연계되지 않지만 점프해오는 상대에겐 취약이다. 하지만 소점프가 존재하는데 얼마나 대공기로 써먹을 수 있을 것인지 의문이다.

차올리고 난 후에, 내려찍는다.

▲Like tip? First do like a combo.

■점프 강펀치-강펀치-사영장(약)
■점프 강펀치-앉아서 강펀치-더블 열풍권

크라우저

브리츠 볼 (상단)	↓↙← + A or C
브리츠 볼 (하단)	↓↙← + B or D
레그 토마호크	↓↘→ + B or D
카이저 더블 킥(?)	←↙↓↘→ + B or D
카이저 킥	→↓↘ + B or D
카이저 스플렉스	근거리 →↘↓↙←→ + C
*카이저 웨이브	→←↙↓↘→ + A or C

통상기중에 마땅한 캔슬기가 강손뿐이고, 그것도 상대가 앉아버리면 헛손질이 되어버리니 점프공격이 가드되었다면 CD강공격으로 캔슬기를 사용하자. 기상중인 상대에게 CD강공격을 조금 일찍 먹여놓으면 일어나다가 가드불가로 잘 막지못하는 경우가 있는데 처음엔 잘 안되더라도 조금 해보면 느낌이 올 것이다. 아무래도 버그인 듯하다.

브리츠볼은 약은 빨리 나오기는 하지만 속도가 느리며 강은 조금 늦게 나오기는 하지만 속도가 빠르다. 또 한화면 안에 다른 하나가 사라지기 전에 움직일 수만 있다면 두 개까지 쓸 수도 있다. 상단, 하단을 느낌이 가는 쪽으로 쏘고 싶은대로 손이 가는대로, 때로는 눈치를 봐가며 사용해보도록하자. 공중에 떠 있는 상대를 떨구기 위해서도 오케이. 크라우저 트리플 킥(역시 급조명)은 신기술로 앞으로 나온후에 무릎으로 한 번 차낸 후에 옆차기를 하는 기술로 약으로 쓰면 틈도 별로 없고 약으로는 캔슬기도 가능하다. 강은 앞으로 많이 나오니 거리를 맞추어 사용하도록 하자. 카이저웨이브는 이번에 정말 쓸만해졌는데 나오는 시간이 좀 걸리긴 해도 점프해서 절대 넘어오지 못하고 밑으로 굴러들어오는 것도 강약을 바꾸어서 사용해간다면 그것도 쉬운 이야기가 아니며 에너지가 붉은 색일때에 마구 난사하더라도 파고 들어올 사람은 다 파고 들어오니 조급하게 생각하지 말고 차근차근히 카이저웨이브를 반복해서 외치게 하자.

차올리고 난 후에, 내려찍는다.

▲Like tip? First do like a combo.

■점프 강킥-접근 강펀치-브리츠 볼 or 카이저 킥 or 카이저 스플렉스 or 크라우저 더블킥

Mr. 빅

그랜드 블러스터	↓↘→ + A or C
크로스 다이빙	→↘↓↙← + A or C
스피닝 랜서	↓↙← + B or D
캘리포니아 로맨스	→↓↘ + A or C
크레이지 드럼	A or C 연타
*블래스터 웨이브	↓↘→↓↘→ + A or C

어울리지 않게 대머리를 번뜩이며 미녀들을 거느리고 나타난 빅. 시작포즈는 거만하지만 꽤 강한 캐릭터다. 원거리와 근거리 강손이 모두 캔슬이 가능하며 CD강공격도 캔슬이 되기 때문에 사용하도록 하고 그랜드 블러스터는 약파워웨이브와 비슷하게 나가게 바뀌었고, 크로스다이빙은 몸을 회전하며 앞쪽으로 날며 공격하는 기술로 틈이 많으니 주의하자.

스피닝 랜서는 돌면서 공격할 때에 상대가 맞았다면 여러번 러쉬되겠지만 하단쪽에 판정이 없어서 상대가 앉아 있다면 그냥 지나쳐버리며 헛점을 보이지만 강으로 쓰면 마지막에 하단가드가 되는 공격을 추가로 한 번 하기는 한다. 캔슬기로 쓰면 처음부터 모두 맞으니 별 걱정은 없다. 약캘리포니아 로맨스는 대공기로도 충분히 활용할 수 있으니 약간 일찍 써주어 대공기의 느낌으로 써주고, 강캘리포니아로맨스는 동작도 커서 틈도 많이나니 강손에 캔슬시켜 사용하도록 하자.

블래스터 웨이브는 강으로 쓰면 앞으로 한걸음 걸어나와 쓰기 때문에 리치도 확실하고 파워도 확실히 세지만, 약으로 쓰면 파워가 약하고 리치는 조금 짧기는 해도 빨리 나오기 때문에 통상기를 캔슬로 연속러쉬시킬 수 있다.

막히면 지옥

역시 이건 안막혀도 지옥

은근히 매력적인 기술

강 블래스터 웨이브. 음?

▲Like tip? First do like a combo.

■점프 강킥-접근 강펀치-크로스 다이빙 or 캘리포니아 로맨스
점프 강킥-원거리 강펀치-블래스터 웨이브

ARC

치즈루, 게니츠

이 대회의 주최자이자 봉인된 오로치파워를 개방해 막강한 힘을 얻은 게니츠를 이길 수 있는 지 주인공들을 시험해보기 위해 대회를 열게 되었슴. 이지적인 외모에 섬세하기까지한 필살기와 환상적인 승리포즈는 이미 많은 남성팬을 확보해두었고, 그들 모두 그녀를 플레이할 수 있는 일념만으로 살아가게끔 해버렸다. 험. 각설하고 치즈루의 필살기를 보면 그녀또한 오로치 파워를 소유하고 있는 듯한 예상을 해보는데, 오로치를 봉인 한 가문의 후손이라. 분명 치즈루는 오로치 파워를 컨트롤 할 수 있는 어떤 것들을 알고 있을 것이다. 그런데 이번 96에서도 끝이 시원하게 드러나지 않았다는 것은 97도 또 등장한다는 이야기일터.

아무튼 어서 플레이할 수 있는 날이 오길 기다리며.. 게니츠는 정말 말도 필요없이 황당한 놈이다. 이녀석을 이기려면 96의 시스템을 먼저 마스터하지 않으면 불편할걸? 오로치 최강의 고수. 그는 알았다. 이오리가..

승룡권계의 기술로 최대 러쉬 6까지 히트되며 상당한 판정을 가지고 있는 필살기이다. 땅에 남아있는 것이 실체인지 공격을 하며 올라간 기술이 실체인지 상당히 헷갈리는 기술

치즈루가 자주쓰는 기술로 맞으면 바닥에 다운되며 장풍류의 기술은 튕겨낸다. 컴이 강손으로 캔슬해서도 자주 쓰는데 동작이 크지않아서인지 상당히 빠르다. 얼핏보면 보스캐릭터는 으레히 강하기 때문에 이렇게 손으로 내려찍는 기술은 중단이라고 생각하기 쉽지만 앉아서도 가드가 되니 걱정은 말길

잔상을 남기며 이동하는 필살기인 듯 하고 단순히 이동만한다. 아테나의 텔레포트와 같아서 잔상이 지나갈 때에 공격하면 멀리 떨어진 실체가 공격을 받다

위와 같은 식으로 달려간 후에 손으로 하단을 공격하지만 사진에서처럼 서서도 막 힌다

선 자세로 위로 손을 올려친다

폼도 효과도 두 번째 적힌 필살기. 기로 내리찍는 기술과 성능은 똑같다. 다만 달려나올뿐

게니츠의 강손 공격. 강손이 무슨 리치가 이렇담

전방의 통상기에 대한 완벽한 무시

손을 위로 올리고만 있으면서저렇게 기가 나와서 간지럽히는 것 같지만 완벽한 대공기이다

게니츠의 이동기술. 제자리에 회오리를 남기고 잠시 사라진 뒤 다시 제자리에 나타나서 앞쪽으로 재빨리 이동하는 기술 거의 움직여 다니는 게 워프 수준다

두 번째 이동기술 제자리에서 사라지고 난후 그 위치에서 소점프를 한 높이에서 나타나 상대쪽으로 비스듬히 빠르게 내려온다. 게니츠의 진초필살기의 처음동작이 기 모으는 동작을 제외하고는 완전히 똑같다

이 기술이 바로 그 유명한 '거기입니까'이다

초필처럼 빛나며 잡히는데 거리가 상당하고 위력도 엄청날뿐더러 별별 필살기의 시작 동작을 다 잡아버린다. 얼마나 엄청나면 귀소를 다 잡아버릴까

쉽고 재미있는 게임제작의 기법들

-1편-

필자 : 이 동 운(25세)/현 주윤전자 프로그래머/전 게임챔프 전문필자

우리가 게임을 하며 조금만 자세히 보면 신기하게 보이는 것들이 많다. 투명하게 보이는 구름과 안개, 자연스럽게 흘러가는 폭포나 물, 또는 폴리곤을 이용한 3D 그래픽 등을 보고 감탄을 서슴지 않으며 한편으로는 과연 어떤 원리로 구현되고 있을까라는 궁금증도 가지게 된다. 이처럼 최신 게임들은 게임 기획시는 물론 효과적인 그래픽 기법을 위해서도 필요한 새로운 제작 기법들이 속속 등장하고 있는 것을 흔히 볼 수 있다.
이에 챔프에서는 게임 제작에 대해 막연한 기대를 가진 생 초보자들을 위해 게임에 사용되는 여러가지 용어나 연출에 대한 대략적인 개념을 알기쉽게 설명하고자 하는 코너를 마련했다. 때문에 전문적인 수준까지 들어가지 않고 개념 위주의 설명을 할 것이며 가급적이면 용어자체의 사전적 의미는 생략하고 필요할 때마다 단어들에 대해 설명할 것이다.

게임제작에 필수적인 스프라이트

●오브젝트의 표현

스프라이트(SPRITE)는 이전에도 그랬고 현재의 게임 제작에 있어서도 매우 중요한 요소라고 할 수 있다. 게임 제작에 있어서 화면상에 일정한 수치 데이터를 가지고 있거나 움직여야할 물체들을 통털어서 오브젝트(OBJECT)라고 하는데 이러한 오브젝트의 표현 방법 중의 하나로 스프라이트가 널리 사용되어 왔고 사용되어지고 있다.

간단한 예로 슈팅게임을 생각해 보자. 슈팅게임에서 오브젝트라고 할 수 있는 요소는 다음과 같다.

1 주인공의 비행기나 로보트
2 주인공의 무기(총알, 레이저…)
3 적 캐릭터, 보스 캐릭터
4 적의 무기
5 배경에서 움직이는 연기들과 폭발 장면

대략적으로 생각하면 위의 5가지 정도이다. 이것들을 실제 게임을 만들기 위해서는 어떤 방법을 써서라도 이것들을 화면에 나타내 주어야 한다. 이 때 가장 많이 사용하는 것이 스프라이트를 이용한 것이다. 그럼 스프라이트라는 것은 어떠한 것인가? 다음의 그림을 보자.

옆의 그림을 보면 배경으로는 산이 있고 길 위로 자동차가 있다. 만약 이 자동차를 왼쪽으로 이동된 그림을 그리려면 우선 자동차를 지우고 지워진 부분의 배경그림을 다시 원래대로 그려준 다음에 왼쪽으로 일정단위만큼 이동한 자동차를 새로 그려주어야 할 것이다. 하지만 만약 배경 그림은 커다란 판에 그려져 있고 그 앞에 있는 자동차는 종이인형극에서 사용되는 것처럼 따로 만들어져 있다면 어떻게 될까? 그냥 자동차만 떼어낸 후에 왼쪽에다 붙여놓으면 될 것이다. 이것이 스프라이트의 원리이다. 즉 스프라이트는 배경을 원래대로 복구해 줄 필요가 없이 원하는 오브젝트를 이동시키는 방법이다. 결국 슈팅게임을 제작한다고 할 때 위에서 예를 든 오브젝트들은 스프라이트로 사용하지 않을 경우 총알이 조금 움직일 때마다 배경을 새로 그려야 하고 그로 인해서 속도가 엄청나게 떨어지게 될 것이다.

그러나 스프라이트도 아주 기초적인 부분까지 파고들면 역시 배경을 복구하는 작업을 한다. 다만, 이 작업을 스프라이프 칩이 알아서 아주 빠르게 해 주기 때문에 사람이 볼 때는 그냥 오브젝트가 배경을 복구하지 않고 움직이는 것처럼 보이는 것이다.

스프라이트의 표현 한계는?

그런데 게임제작을 하다보면 화

면에 필요한 오브젝트가 상당히 많이 필요할 때가 있다. 극상 파로디우스라는 게임을 보면 화면에 움직이는 적과 총알의 갯수가 장난이 아닐 정도로 많다. 스프라이트는 게임을 제작하는 사람 마음대로 화면에 사용할 수 있을까? 새턴이나 플레이 스테이션에는 스프라이트의 표현에 제한이 없다고 하는데 과연 그럴까?

답은 그렇지 않다. 스프라이트를 표현하는 게임기나 기계들에는 하나의 화면에 표현할 수 있는 스프라이트의 갯수가 제한되어 있다. 제한된 갯수는 기계마다 틀린데 새턴이나 플레이 스테이션의 경우는

약 4,000개 이상 가량을 표현 가능하다고 한다. 이 숫자는 대단한 것이다. 실제로 게임이 제작될 때는 화면의 크기를 정하는데 이것을 화면의 '해상도'라고 한다. 해상도가 320 × 224 라고 되어 있다면 화면의 가로로 320개의 점을 그리고 세로로 224개의 점을 찍을 수 있다는 말이다(결국 화면에는 320 × 224개의 점이 있다는 말이다). 이 때 하나의 점을 도트(DOT)라고도 하며 픽셀(PIXEL)이라고도 한다.

위에서 말한 4,000개라는 것은 8 × 8 또는 16 × 16 등의 크기

© 1992 Technosoft

슈팅 게임은 대부분이 스프라이트로 도배했다고 해도 과언이 아니다

를 갖고 있는 스프라이트를 4,000개 가량 한 화면에 사용할 수 있다는 말이 된다(자세한 데이터는 게임기 설명서의 뒷부분을 보면 자세히 나와 있을 것이다). 그럼 스프라이트는 항상 8 × 8 이나 16 × 16 의 크기만 가지고 있을까? 지금처럼 32Bit 컴퓨터가 보편화 되기 전에는 8Bit 컴퓨터들이 널리 사용되었다. 이때 MSX2라는 방식의 컴퓨터는 16 × 16 크기의 스프라이트가 표준 크기였다. 하지만 지금의 새턴이나 플레이 스테이션으로 대표되는 32Bit급 이상의 게임기들은 스프라이트의 크기에 제한이 없다. 즉, 스프라이트가 8 × 8의 작은 총알일 수도 있고, 화면의 절반을 차지하는

SUPER STREET FIGHTER II

스트리트 화이터도 유저가 고를 수 있는 모든 사람이 전부 스프라이트로 되어 있다

크기거나 아예 화면 전체 크기에 해당하는 크기를 만들 수도 있는 것이다. 결국 8 × 8 크기의 스프라이트라 해도 320 × 224 화면에는 1,120개만 나와도 가득차게 된다. 즉 거의 제한이 없다고 봐야하는 것이다.

그럼 이전의 메가드라이브나 슈퍼패미컴은 어느 정도 였을까? 정확한 수치는 현재 데이터가 없지만 이런 경우를 기억해보라. 격투나 슈팅 게임을 하는데 적이 많이 나오거나 총알이 많이 쏟아지면 느려지거나 캐릭터들의 일부분이 사라졌다가 나타나는 현상을 본 적이 있을 것이다. 이것은 스프라이트 표현에 있어서 표현할 스프라이트는 많고 이미 제한된 갯수이거나 넘었기 때문에 느려지고 사라지는 것이다(화면의 가로로 일정 갯수의 스프라이트만 표현할 수 있기 때문에 그 갯수가 넘어가면 이전에 있던 스프라이트와 문제가 생겨 사라지기도 하는 것이다).

그러니 거대한 적의 출현은 예전에는 상당히 어려운 작업이었다. 이때는 스프라이트를 이용해서 부분 부분을 만들어 조합하는 방식을 사용했다. 즉 머리, 몸통, 팔, 다리들을 따로 그려놓고 프로그램에서 위치를 잘 맞추어서 하나의 거대한 물체로 출현시키는 방법을 많이 사용했고 지금도 각 부분 부분이 따로 움직일 때는 많이 사용하기도 한다.

스프라이트의 진화

단순하지만 대단한 스프라이트. 지금은 어디까지 응용되고 있을까? 현재는 반투명 스프라이트, 스프라이트의 확대/축소/회전, 변형 스프라이트 등의 형태로 발전되고 있다. 반투명은 스프라이트가 있기는 있는데 스프라이트도 보이고 그 뒤로 배경이 투명하게 보이는 것이다. 스프라이트의 확대/축소/회전은 슈퍼패미컴에서 가장 많이 사용된 방법일 것이다. 젤다의 전설을 보면 감옥에서 사람이 밑으로 떨어질 때 회전하며 작아져 버리는 효과가 그것이다. 변형 스프라이트는 일정한 형태에서 다른 형태로 변화되는 것이다. 즉 스프라이트 자체의 모양을 임의로 일그러뜨릴 수 있는 대단한 기법이다.

이러한 스프라이트를 게임기들에서는 마치 당연한 듯이 보여주는데 이것은 게임기 자체의 기능에 있기 때문에 프로그램 상으로 사용하기가 쉽기 때문이다(불행히도 IBM 호환 PC들은 스프라이트 기능이 없기 때문에 막강한 속도를 이용해서 비슷한 흉내를 내고 있다).

현재는 반투명 스프라이트와 폴리곤을 이용한 화면 기법이 많은데 특히 반투명 기법은 잘만 사용하면 아주 현란한 연출 효과를 얻을 수 있기 때문에 앞으로도 많이 사용될 것으로 생각된다.

실제 게임제작에 사용되는 스프라이트들

스프라이트라는 것이 어떤 것인지 개념이 잡혔기를 바라며 다음에는 반투명기법과 파레트 스크롤에 대해서 설명하기로 하겠으니 많은 기대 바란다. 〈다음호에 계속〉

새로운 방향성 제시하는

차세대 RPG탐색

(2회)

지난호에 이어 챔프에서는 차세대 RPG에 관한 방향성을 탐색해 보기로 한다. 현재 각 업체마다 새로운 형태의 게임을 구상하고 있는 현실을 감안해 볼 때 분명 RPG는 새로운 하드웨어의 기능을 충분히 살린 게임으로 새롭게 변신할 필요가 있다.

1. 멀티미디어 스타일 RPG
2. 리얼타임 3D RPG
3. RPG + 어드벤처
4. 시네마틱 RPG
5. 세계관 지향의 RPG
6. 인공생명 RPG
7. 그외의 요소

RPG + 어드벤처

차세대 게임머신의 커다란 특징이라면 지난호에 말했던 두가지 요소 즉 동화상 재생과 폴리곤에 의한 리얼타임 3D 처리를 들 수 있다. 그러면 이 두가지를 조합해서 RPG를 만들면 어떻게 될까?

기술적인 관점에서 보면 이 두가지 요소의 융합은 그렇게 어려운 것은 아니다. 우선 하나하나의 기술을 확립시키고 다음에는 그 양쪽을 가진 시스템을 만들면 되는 것이다. 동화상을 재생시키고 있는 동안에 3D 처리가 동시에 불가능하기 때문에 기술적으로 곤란한 부분은 없다. 문제는 이러한 구조로 어떤 RPG가 탄생될까 이다.

지난호에도 잠깐 이야기한 것처럼 단순히 여러가지 특징을 조합한다고 해서 좋은 RPG가 탄생되는 것은 아니다. 그 RPG가 어떤 목적을 가지고 있는지, 어떤 장점을 가지고 있는지를 파악해서 그것을 압축해서 만들지 않으면 결코 좋은 밸런스의 게임은 만들 수 없다.

그러면 동화상과 리얼타임 3D의 조합으로 가능한 것은 무엇인지를 생각해 보자. 포인트는 이것이 지금까지 RPG를 만들어 왔던 발상에서 출발한 것이 아니고 차세대 게임머신의 능력을 기점으로 발상했다는 것이다.

동화상 재생과 리얼타임 3D 처리를 조합했을 때 반드시 생각해야 할 점은 어느쪽을 메인으로 할 지를 결정하는 것이다. 그 결정에 따라서 게임은 스토리 위주가 될 지 전투 위주가 될 지가 결정된다. 동화상을 메인으로 한다면 스토리 위주가 될 것이고 리얼타임 3D 처리를 메인으로 하면 전투 위주가 될 것이다. 하지만 리얼타임 3D 처리에 동화상을 첨가한다는 것은 화면의 구성이나 게임의 목적 등을 고려해 볼 때 그다지 좋은 게임이 나올 것같지 않다. 두근거리는 긴장감이나 스피드감이 중요한 요소인 리얼타임 3D 처리의 게임에는 동화상 재생은 사용하면 할수록 그만큼 긴장감이나 스피드감을 떨어뜨리기 때문이다. 그래도 사용한다면 스토리적인 부분을 설명해 주는 보조적인 역할밖에 수행할 수 없다. 결국 보너스적인 측면인 것이다.

진정한 인터랙티브란!

폴리곤 프로세서를 사용하는 경우에 앞서 설명했던 리얼타임 3D의 처리가 가장 중요시된다. 여기에서는 이 리얼타임의 처리와 그것을 사용한 것을 우선 생각해 보겠다.

리얼타임 3D 처리가 가능한 것은 던전과 같은 건물 등 어느 정도 한정된 공간을 이동할 수 있게 하는 것이다. 우선 이 요소를 첫번째로 생각하고 그외 RPG적인 요소는 잠시 접어 두도록 하겠다.

RPG에서는 캐릭터를 성장시

대화를 통해서 스토리를 전개시키는 대표적 게임 「노엘」. 자막으로 표현되는 것보다는 훨씬 현장감을 준다

키는 요소를 제외할 수는 없다. 하지만 테이블 토크의 제 2세대나 제 3세대의 게임 중에서는 이러한 캐릭터의 성장 요소를 가지고 있지 않은 게임도 얼마든지 있다.

만약 게임이 짧은 스토리로 표현되고 있다면 그 사이에 등장하는 캐릭터가 성장하지 않는다고 해도 문제될 것은 없다. 어느정도 완성된 기능을 가진 캐릭터가 그 기능을 활용하면서 어려움을 이겨나가는 것 등 이러한 것 만으로도 훌륭한 RPG의 소재가 될 수 있는 것이다.

이제 이러한 동화상 재생에 리얼타임 3D 방식을 합쳐 구체적으로 어떤 RPG가 가능한 지를 생각해 보자.

우선 동화상 부분의 활용으로 이것은 이벤트적인 사용과 스토리를 전개시키는 장면으로의 활용을 생각해 볼 수 있다. 캐릭터가 이야기를 주고 받거나 게임의 시스템으로는 그려낼 수 없는 부분에 동화상 재생 처리를 하면 강력한 힘을 발휘할 수 있는 것이다.

회화에 따라서 스토리를 전개시키는 게임을 생각해 볼 경우 그것이 문자로 표시되는 것 보다는 대사로서 음성으로 들려지는 것이 훨씬 이해하기가 쉽고 현실감이 있다. 물론 복잡한 설명과 같은 경우 문자로 표현되는 것이 이로울 때도 있지만 대개의 경우 정보는 귀로 듣는 것이 이해하기가 쉽기 마련이다.

또한 이벤트적인 장면 이외에도 예를들면 폭발이나 사고가 일어나는 등의 스펙타클 신과 전개가 스피디한 액션 신 등 게임으로 표현하는 것보다는 영상으로 표현하는 경우가 좋은 케이스는 얼마든지 있다. 단순히 영상만으로 표현할 경우 플레이어의 감정이입 등이 어렵지 않겠냐는 생각에는 반대이다. 오히려 영상만을 사용한 영화나 짧은 동영상 등에서도 충분히 시청자는 그 속의 주인공이 된 듯한 느낌을 받을 수 있기 때문이다.

동화상 재생과 리얼타임 3D의 조합

리얼타임 3D의 요소는 플레이어에게 인터랙티브한 감각과 캐릭터를 자유자재로 움직이게 할 수 있는 자유를 준다. 예를들면 리얼타임 3D 처리를 이용해서 플레이어가 한정된 공간 속을 자유자재로 움직이도록 시스템을 만들 경우 플레이어의 자유도는 한층 높아지는 것이다. 사실 한정된 공간이라고 해도 반드시 집안이나 기지 속 등으로 한정될 필요는 없다. 예를들면 하나의 커다란 거리를 자유롭게 움직이는 시스템을 만들면 플레이어는 광범위한 행동을 할 수 있게 된다. 물론 마을 속에 특정 포인트로 스토리의 열쇠가 되는 건물이나 장소에서도 리얼타임 3D 처리가 가능한 것이다. 사실 샌프란시스코의 마을 속을 돌아 다니는 드라이빙 시뮬레이터가 이미 존재하는 것을 보면 이러한 것은 결코 불가능한 것이 아니다.

이렇게 진행해가면서 어디에서 무엇을 하느냐에 따라서 스토리의 전개가 달라지는 시나리오를 준비한다면 분명 훌륭한 스토리 위주의 RPG가 완성될 것은 틀림없을 것이다.

이제는 구체적으로 이러한 조합의 RPG를 한번 생각해보자.

우선 가장 먼저 생각해 볼 수 있는 것은 하드 보일드 등을 소재로 한 미스터리 RPG이다. 예를들면 탐정 영화와 같은 것을 연상해보자. 플레이어는 주인공이 되어 무대인 거리를 돌아 다닌다. 사건이 일어난 현장으로 가면 당연히 이벤트 신으로 스토리는 전개된다. 중요한 증인과 만나는 신 등도 이벤트로 처리되고 때로는 서스펜스 신도 동화상으로 처리된다. 물론 게임적인 요소로 거리를 돌아 다니는 부분이 있고 카 레이스나 건물 안에서의 총격전도 생각해 볼 수 있다. 등장하는 캐릭터가 증가함에 따라서 서로 다른 스토리 라인을 준비해 두면 플레이어에 따라서 다른 게임상의 전개가 일어나게 된다. 게임성을 높이기 위해서는 액션이 있는 하드 보일드 가 좋고 스토리를 충실히 묘사하고자 한다면 본격 추리형태를 가진 게임도 좋을 것이다. 이외에도 SF나 액션 위주의 소재도 충분히 고려해 볼 수 있다.

동화상 재생과 리얼타임 3D의 조합 방식에는 이렇게 여러가지의 가능성이 있다. 특히 이러한 것이 바로 「멀티미디어」의 중요한 요소이고 다른 한편으로 인터랙티브적인 요소이기도 한 것이다. 이 두가지 요소 즉 동화상 재생과 리얼타임 3D의 두가지 요소를 적절히 사용할 수 있을 때 비로소 인터랙티브 무비라는 이름의 차세대 RPG의 형태가 밝혀질 것이다. 이러한 두가지의 요소를 적절히 사용하고 서로의 결점을 보완하는 형태로 이용할 수 있을 때 RPG는 또다른 새로운 가능성을 얻게 될 것이다.

잠깐만

하드 보일드란?

하드 보일드(HARD-BOILED)는 원래 삶은 달걀이란 뜻입니다. 영어를 잘하시는 분은 물론 알고 있었겠죠? 그런데 이 용어가 문학 용어로 쓰일 때는 그 뜻이 약간 바뀝니다. 이때에는 살인이나 폭력 등을 아무 감정없이 냉정하게 그리는 작품을 뜻합니다. 다시말해 누가 죽었다고 해서 울고 짜고 하는 형식이 아니라 살인이나 폭력의 잔인함과 비정함 등을 리얼하게 표현하는 형식의 장르를 말하는 것입니다. 아셨죠?

시네마틱 RPG

RPG의 경우 시점은 보통 3D 시점 또는 조감화면을 사용하게 된다. 플레이어가 게임 속의 등장인물이 된다는 발상을 충실하게 지키는 경우 RPG의 시점은 3D 시점을 취할 가능성은 매우 높다. 특히 RPG의 궁극적인 형태로서 VR RPG를 생각해 볼 경우 플레이어의 시점과 캐릭터의 시점이 동일시되는 3D 시점의 방법론을 무시할 수는 없다. 하지만 이러한 생각을 버리면 캐릭터가 보이는 화상으로도 RPG를 만들 수는 있다. 다수의 작품이 이미 채용하고 있는 조감화면의 구도에서는 플레이어가 조작하는 캐릭터 자신이 화면상에 등장해 있다. 이 방식에서도 플레이어가 게임 상의 주인공이 되어 스토리를 진행할 수 있다는 것은 이미 다수의 게임들이 반증하고 있는 것이다.

특히 게임이 세계관 위주인 경우 이 방식을 사용하면 세계가 확실히 화면 상에 표시될 수 있

조감화면의 예. 사진은 최근 발매된 「포포로크로이스 이야기」

잠깐만

조감화면이란?

조감화면의 조감을 한자로 쓰면 鳥瞰이라고 쓰지요. '조'자는 새를 뜻하고 '감'자는 본다는 뜻입니다. 조감도라는 말도 여기서 나온 것이지요. 결국 새가 보는 것처럼 높은 곳에서 내려다 보는 것을 말하는 것으로 보통 위에서 내려다 보는 그림을 의미합니다. RPG 게임에서 자주 볼 수 있듯이 하늘에서 캐릭터나 주위 풍경을 내려다 보고 있는 시점이지요. 아셨죠?

다는 이점이 있다. 3D 시점이 절대적이라는 생각은 버리자는 것이다. 이러한 사고방식을 조금 더 발전시킨 것이 바로 이 시네마틱 RPG인 것이다.

시네마틱 RPG란?

시네마틱의 의미는 과연 무엇일까? 간단히 말하면 제 3자의 시점을 포함하여 영화에서 표현되는 형식의 화면 구성을 갖춘 것을 의미한다. 이러한 시네마틱 RPG는 이미 PC 게임의 RPG에서 표현되고 있다. 구체적인 작품으로 『어론 인 더 다크』 시리즈를 들 수 있으며 이러한 타입의 RPG에서는 조감화면이 아닌 영화 등의 영상작품과 같은 카메라 앵글을 채용한 RPG를 표명하고 있다. 영화와 같은 화면구성이라고 해도 플레이어가 주인공에게 감정이입이 가능하다는 것은 앞에서도 이야기했다.

사실 다수의 영화나 연극 등에서는 주인공 자신의 행동을 보는 것만으로도 주인공과 일체감을 느낄 수 있다. 때로는 주인공이 보는 동일한 것을 보면서 또 한편으로는 주인공이 보고 있는 것을 볼 수 없는 상황에서도 관객은 주인공과 같이 이야기 속으로 빨려 들어가게 된다.

이 방식을 이용하면 화면의 앵글을 고정하지 않고서 시나리오에 맞춰 가장 적당한 앵글의 화면을 제공할 수 있다. 예를들면 주인공 캐릭터와 다른 캐릭터와의 이야기일 경우 상대방의 표정을 바꾸어 가며 강조할 수 있다. 필요에 따라서 주인공의 시점과 같은 시점을 이용하거나 플레이어와 캐릭터들의 시점을 일체화할 수도 있다. 또 때로는 캐릭터를 정면에서 잡아서 주인공이 보는 것을 일부러 보여주지 않을 수도 있다. 이러한 연출에 의해서 게임은 한층 긴박감을 높일 수 있다.

시네마틱 RPG의 사고방식은 다시말하면 RPG 전편을 하나의 이벤트로 포함하여 생각할 수도 있는 것이다. 스토리라고 하는 것은 현실에 비추어 볼 때 작은 이벤트의 연속이라고 할 수 있다. 그러므로 이러한 것을 묘사하려면 특별히 게임적인 표현을 하지 않아도 괜찮은 것이다. 물론 플레이어에게는 캐릭터를 움직일 수 있는 시스템을 줄 필요가 있다. 그리고 이것을 간단하게 선택지만으로 나타내어도 RPG적인 분위기를 충분히 나타낼 수도 있다.

실제로 시네마틱 RPG를 만들려고 하는 경우 기술적으로는 폴리곤 그래픽을 이용할 수 있다. 영화적 화면 구성을 생각해 볼 경우 동화상 재생의 기능을 이용하는 편이 좋을 것이라고 생각해 볼 수 있다. 하지만 동화상 재생을 구사해서 시네마틱 RPG를 만드는 것은 꽤 어려운 작업이 된다. 그렇게 되면 대용량이 필요하게 되고 결국 CD ROM으로도 부족하게 될 것이다. 그것에 비해서 폴리곤 그래픽을 준비하게 되면 우선 캐릭터를 폴리곤으로 작성하여 그 움직임의 패턴을 등록해 놓으면 그 장면에 맞는 애니메이션을 실행할 수 있다. 그리고 앵글에 관해서도 간단하게 여러각도로 시점을 변경시킬 수 있다. 물론 이것도 결코 쉬운 작업은 아니다. 하지만 동화상으로 모든 패턴을 준비해야 하는 것과 비교하면 한결 손쉬운 작업이 될 것이다. 이 방식을 채택할 경우 어떠한 방법으로 시나리오를 기술하는 것이 가장 좋을까는 이제부터 여러가지 시행착오를 거치면서 확인해 볼 필요가 있다. 하지만 불가능한 일은 결코 아니다. 어느 장소에서 어떤 행동을 취할 경우의 시점은 어떤 것이 좋은 지를 각각 검토해 보면 충분히 영상적 효과가 높은 화면 구성이 가능할 것이다.

영화와 같은 시점으로 새로운 느낌을 불러일으켰던 PC용 『어론 인 더 다크』

차세대 게임기로는 마치 영화와 같은 영상도 가능하다는 것을 보여주는 『에너미 제로』

시네마틱 RPG는 스토리 위주의 RPG!

그러면 영화적 화면 구성을 가진 RPG는 무엇을 추구하게 될까? 물론 스토리 위주의 RPG이다. 영상적인 효과를 이용할 수 있다는 이점을 생각해 볼 때 소재는 서스펜스 터치가 될 수도 있다. 예를들면 모던 호러의 세계를 그리는 경우 등 이러한 시스템은 강력한 파워를 보여준다. 플레이어가 캐릭터에게 감정이입을 하는 장면에서 돌연 뒤에서 무언가가 날아 오거나 이야기를 나누고 있던 캐릭터가 돌연 변신을 한다든지 영상적인 깜짝 효과의 사용법은 이미 영화에서 보여주었던 여러가지 기법을 생각해 볼 수 있다. 이것을 자유자재로 사용하게 되면 게임의 플레이 감각도 지금까지의 RPG와는 전혀 다른 것이 될 수도 있을 것이다.

한편 이 방식이 유효하게 쓰여지는 것 중 하나로 세계관 중심의 RPG도 생각해 볼 수 있다. 세계관 주체의 RPG에서는 플레이어의 캐릭터는 꽤 광범위한 부분에 걸쳐서 움직이기도 하고 그곳에서 여러가지 행동을 취하기도 할 것이다. 예를들어 데이터로 그 한정된 세계가 갖추어져 있다고 해도 각각의 장면에서 가장 적당한 연출 효과를 찾는 것은 쉬운 일이 아니다.

여기에 한가지 더 생각해 볼 것은 세계관 위주의 RPG에서는 스토리가 좀처럼 하나의 점으로 모여지지 않는 다는 것이다. 플레이어의 행동 선택에 따라서 여러가지 전개가 가능하기 때문이다. 그러므로 각각의 장면에 맞는 데이터가 갖추어지지 않으면 안되는 것이다.

시네마틱 RPG는 RPG의 형식 가운데 가장 새로운 방법이다. 그리고 폴리곤 프로세서의 능력을 사용한다는 점에서 차세대 RPG의 한가지 방법으로 생각할 수 있다. 이벤트를 중심으로 연출 기법이 점차 발전하는 요즘 이것을 보다 한층 발전시킬 방법이 필요한 것은 당연하다. 시네마틱 RPG가 겉으로 보기에 지금까지의 RPG와 다르다고 해서 이것을 RPG로 여기지 않는다는 것은 편견에 지나지 않는다. 스토리를 위주로 하는 RPG는 앞으로 연출이라고 하는 방향성으로 전력할 가능성이 크다. 이러한 상황에 비추어 볼 때 영상적인 연출 기법을 구사할 수 있는 시네마틱 RPG의 유행을 충분히 점쳐볼 수 있다.

겜훈장

안녕하세요! 여러분 방학도 다 끝나고 다시 기쁨(?)이 다시 찾아왔군요. 그새 잘 지내셨는지요. 이 겜훈장은 게임 때문에 이 더운 여름을 혹독하게 보냈답니다. 이제 여름도 다 끝나가는데 다시한번 시작하는 마음으로 여러분 게임을 하시다가 꽉 막혀버리신다면 이 겜훈장에게 엽서를 보내보세요. 막힌 속을 시원~하게 풀어드릴 준비가 되어 있답니다라는 말을 꼭해야되는지 요즘은 겜훈장의 환절기인가봐요. 앗! 그래도 정신을 차리고 굳건히 겜훈장의 자리를 지키도록 하겠으니 여러분도 여러분이 맡으신 일들을 굳건히 지키시도록 하세요. 그럼 안~녕~.

Q 겜훈장님! 더운날 얼마나 고생이 많으십니까? 실은 PS의 「포포로크로이스이야기」를 하고 있는데 가미가미 마왕과 싸우는 곳을 찾지 못하고 있습니다. 조금이라도 좋으니 알려주십시오. 또 PS용 「킹오파 '96」은 언제 나옵니까? 또 골프에 관한 게임이 PS에 있으면 알려주십시오. 질문이 많아서 죄송합니다. 처음 써보는 것이니 이해해 주세요.

박성원/

A 먼저 철의 무덤으로 가서 백기사를 동료로 만든 후 북쪽의 가미가미 시티로 갑니다. 가미가미 시티에 도착하면 시설 관리소로 가서 등록을 한 후 마왕성으로 가세요. 만약 시설 관리소에 등록하지 않으면 마왕성의 문이 열리지 않습니다. 마왕성으로 들어가면 미로가 나오는데 미로를 통과하면 마왕을 만날 수 있습니다.

Q 안녕하세요? 저는 플레이스테이션을 갖고 있는 유저입니다. 저는 한물 간 게임이지만 「투신전」을 재미있게 하고 있습니다. 숨겨진 캐릭터 중에서 '가이아'는 골랐는데 '쇼우' 고르는 법을 모르겠습니다. 아신다면 저에게만 살짝 가르쳐 주실 수 없을까요?

김응수/

A 다른 독자들을 위해 가이아 고르는 방법을 우선 가르쳐드리죠. 가이아 고르는 방법은 타이틀 화면이 나온 후 문자가 날아올 때 1P쪽에서 ↓↘→ + 약베기를 입력하면 파이트! 라는 말이 나오며 글자가 빨강색으로 변합니다. 그 후 캐릭터 선택화면에서 시간이 45초 이하일 때 에이지에 커서를 놓고 방향키를 위로 하여 선택하면 가이아가 나옵니다. 쇼우 선택법은 가이아 선택법과 비슷합니다. 가이아 고르기를 먼저 성공시킨 후 리셋을 합니다. 그리고 타이틀 화면에서 문자가 나온 후 1P쪽에서 →↓↘ + 약베기를 입력하면 이번에는 글자가 파란색이 됩니다. 그 후 캐릭터 선택화면에서 시간이 45초 이하일 때 카인에 커서를 놓고 방향키를 아래로 하여 선택하면 쇼우를 고를 수 있죠.

Q 저는 SFC유저로서 요즘 챔프점수를 타기 위해 노력하는 학생입니다. 「FF6」의 2부에서 쉐도우를 만날 수 없습니다. 어떻게 하면 만날 수 있죠?

홍덕규/

마리오 VS 나이츠 ?? 900점

최우진/

Q: 인간이 쉬지않고 게임할 수 있는 최대 시간은요?

A: 아…그…그건 말야…

인간의 게임 한계는 얼마나?? 1000점

고호/

A 1부 마지막에서 비공정을 타고 탈출하는 이벤트가 있죠? 거기서 '기다린다'를 선택하지 않으면 쉐도우는 그만 죽고맙니다. '기다린다'를 선택하면 쉐도우가 비공정으로 올 때까지 기다렸다가 같이 탈출하게 됩니다. 그 후 2부에서 사마사 마을로 가면 쉐도우를 동료로 맞이할 수 있습니다.

Q 안녕하세용, 겜훈장님. 오락은 열심히 하고 계신지요? 저는 부산에 사는 게임챔프에 뭐뭐가 돈 사람입니다. 제가 여쭐 것은 챔프 7월호에 관한 것입니다.「토어 정령왕기전」은 7월호에만 분석되었습니까? 또.. 챔프 7월호를 미처 못샀습니다. 신작 발매리스트의 구석에 인쇄되어 있는 총판점 전화를 보니 신진 컴퓨터서적이라는 곳에서 과월호를 판매한다고 되어 있길래 전화를 해서 온라인으로 돈을 보내고 책을 받을 수 있나 물으니 와서 사야 한다고 하는데 어찌 저같은 학생이 부산에서 서울까지 가겠습니까? 7월호를 살 수 있는 방법이 없을까요? 겜!겜!겜! 위대한 우리의 수령 겜훈장님 제발 부탁드립니다. 어~엉! 엉! 엉!

장주혁/

A 먼저.. 토어 정령왕기전은 7월호로 분석이 끝났습니다. 미처 7월호를 구입하지 못하셔서 곤란하신가보군요. 그러면 과월호 통신판매를 이용하세요. (02)702-3211로 전화하시면 과월호 통신판매를 이용하실 수 있답니다.

Q 겜훈장님 안녕하세요? 겜훈장님의 도움으로 어렵지 않게 게임을 즐기고 있는 성병인입니다. 이번에 저는 3가지 질문을 드리려고 합니다! 「버철파이터」가 PC용으로 나온다던데 어느 회사에서 또 언제나오는지 좀 알려주세요. 또 「삼국지5」가 「삼국지4」보다 좋은 점이 있습니까? 또 「삼국지5」가 나온다면 어느 회사에서 나오고 나오는 날짜는 언제입니

까? 이상 질문을 마치겠습니다. 그럼 안녕히 계세요!

성병인

버철파이터PC는 SKC에서 8월중에 발매할 예정입니다. SKC에 전화해서 문의하시면 더욱 자세한 정보를 얻으실 수 있겠죠? 삼국지5는 기존의 삼국지 시리즈와는 달리 윈도 전용입니다. 더욱 아름다워진 그래픽과 실제에 가까운 여러가지 설정들이 달라진 점이죠. 우리나라는 비스코에서 판매할 것입니다. 발매일은 미정이지만 아마 올해 안에는 나오지 않을까 합니다.

안녕하세요? 겜훈장니임... 전 친구와 오락기를 바꿔하고 있는 사람입니다. 친구랑 바꿔하는 것이 GB거든요. 또 「투신전」이라는 오락도 빌렸답니다. 그런데 투신전에서 사람들을 더 고를 수 있게 할 수 있다던데..?!?! 어떻게 하는 것인가요?

이세건/인천

하드로 엔딩을 보면 나오는건데... 앨리스가 춤추는 장면에서 ↑↓AB→←AB의 순으로 버튼을 입력하면 사용 캐릭터 수를 늘릴 수 있습니다.

안녕하십니까? 겜훈장님! 우선 축하해주십시오. 왜냐면 8월5일 꿈에도 그리던 네오지오CD를 샀기 때문입니다. 하지만 그 기쁨도 잠시. 엄마는 곧 저의 생명보다 소중한 이 게임기를 무기화 해버리셨습니다. 그래서 전 재미있는 「KOF'95」를 즐기면서도 불안감을 떨치지 못하고 있습니다. 죄송합니다. 저의 헛소리가 너무 길었군요. 네오지오CD의 로딩 시간은 장난이 아니게 길던데 단축시키는 방법은 없습니까? 그리고 네오지오CD판의 「KOF'95」의 BGM은 새턴이나 아케이드의 BGM과는 다른데 왜 다른가요? 이 궁금증을 속히 풀어주십시오. 기다리고 있겠습니다.

무명씨/서울시

네오지오CD는 1배속 CD롬을 사용하고 있습니다. 로딩을 빠르게 하는 특별한 방법은 없는 듯하군요. (참고로 네오CD-Z는 2배속 입니다.) 네오지오CD판의 BGM이 새턴용이나 아케이드와 다른 이유는 아케이드용의 BGM을 어레인지했기 때문입니다. 오히려 더 멋진 음악을 들을 수 있다는 소리죠. 새턴용은 아케이드의 음원을 어레인지 안한 상태 그대로 사용했기 때문에 아케이드와 똑같습니다. 참고로 PS용의 KOF'95는 어레인지한 BGM을 사용했기 때문에 네오지오CD용 BGM과 똑같은 음악을 들을 수 있습니다.

겜훈장과 추종자들 800점

김혜정/

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 PS유저입니다. 얼마전 「바이오하자드」를 구입해서 플레이하고 있습니다. 그런데 갑옷열쇠,방패열쇠는 찾을 수 있었지만 마지막으로 구한다는 투구열쇠는 그림자 조차 찾을 수 없군요. 겜훈장님~~ 좀 찾아주세용~~ 그리고 바이오하자드에 숨겨진 열쇠가 있나요?

정재현/

001호실에서 얻은 붉은 책을 가지고 003호실로 갑니다. 003호실에는 책장이 있는데 거기서 생화학 연구일지를 발견하실 수 있을 거예요. 그 책을 꺼내고 그 자리에 붉은 책을 넣으면 장식장이 밀리며 숨겨진 문이 나타납니다. 그 문을 열고 들어가면 거대 기형식물체인 플렌트42와의 싸움이 시작됩니다. 베리의 도움으로 플렌트42를 물리친 후 그 방의 벽난로를 조사하면 마지막 열쇠인 투구열쇠를 얻을 수 있지요.

안녕하십니까? 존경하는 겜훈장님. 저는 새턴 「버철파이터 키즈」를 하다가 궁금한 것이 있어 겜훈장님께 엽서를 보냅니다. 저는 아키라의 '붕격운신쌍호장'의 커맨드는 알면서도 사용치 못해서 이 버파키즈에서 콤보 만들기를 이용해 버튼 하나로 쓰려고 합니다. 우선 '붕격'에서 '운신'까지는 되는데 쌍호장이 안됩니다. 콤보만들기에서 어떻게 작성해야지 '붕격운신쌍호장'을 사용할 수 있는지 가르쳐주십시오. 그럼 이만..

이왕규/경

예. 처음부터 차근차근하게 가르쳐드리겠습니다. 먼저 콤보 쯔꾸르모드로 갑니다. 그리고 기술 입력을 해야겠죠? 다음과 같은 순서대로 하시면 됩니다. 「GPK, 쉰다, ↘+PK, 쉰다, ↓, ↙, ←+P」 입니다. 생각보다 쉽죠? 자~ 이제 대전에서도 손쉽게 붕격운신쌍호장을 사용하세요.

안녕하세요? 겜훈장님. 이 더운날에 게임은 잘 되어갑니까? 저는 8월3일에 토발을 바꿨습니다. 그 체험판에 있는 「FF7 체험판」을 하는데 첫 보스를 이기고 탈출하려고 하는데 나갈 수가 없더군요. 어떻게 해야합니까? 알려주세요.

남현/

보스를 물리친 후 탈출구로 가도 문을 안열어주죠? 그것은 동료를 모두 구출하지 못해서 입니다. 보스를 물리친 후 계단 아래쪽을 잘 살펴보면 동료가 쓰러져 있을 겁니다. 그 동료를 데리고 탈출구로 가면 문을 열고 모두 탈출하게 됩니다.

겜훈장님, 안녕하세요? 저는 새턴은 없지만 「버철파이터」 시리즈의 광입니다. 하지만 정보에는 거의 깜깜이입니다. 그래서 관련 질문을 좀 하려고 합니다. 먼저 「버파2」와 「버파2.1」의 차이가 무었입니까? 그리고 1인 플레이 도중 누군가가 난입하면 난입 캐릭터에 상관없이 1인이 상대하던 캐릭터의 스테이지가 나오나요? (예를들어 1인 대전으로 파이 스테이지까지 갔는데 누가 난입하면 2P 즉, 난입한 사람이 고른 캐릭터가 파이가 아니어도 파이 스테이지가 나오는가?) 제가 워낙 정보가 없어 무식한 질문만 한 것에 대해 대단한 죄책감(?)이 느껴집니다. 하지만 꼭 답변해주세요. 그리고 이름은 후환이 두려운 관계로(?) 제 LASTNAME만 밝힙니다. 존경하는 겜훈장님, 안녕히 계십시오. PS: 저는 여자입니다.

최모양/전북

버파2와 버파2.1의 차이점은 PK 공격으로는 쓰러지지 않는다, 라우의 띄우기가 약해졌다 등이 있습니다. 그리고 1인

겜훈장 인기폭발?? 700점

박지원/대

플레이 도중 누군가가 난입해도 그 이전의 스테이지가 꼭 등장하는 것은 아닙니다. 스테이지는 랜덤으로 등장하죠.

안녕하세요? 겜훈장님! 저는 PS를 보유하고 있는 유저입니다. 제가 물어보고 싶은 것은 「바이오하자드」에 대한 것인데 질이 정원으로 통하는 곳에 있는 판넬을 보고난 후에 홀에서 베리와 합류하고 나서 2층에 있는 2번째 희생자 포레스트를 찾아야 하는데 도대체 어디 있습니까? 2층으로 가는 곳과 2층의 어디인지 확실하게 말씀해주시면 감사하겠습니다.

하형찬/대

첫번째 저택의 중앙 계단으로 올라가면 왼쪽에 문이 하나 있고 오른쪽에 문이 두개 있을겁니다. 오른쪽의 두번째 문(난간쪽에 있는 문)으로 들어가면 까마귀들이 많이 있는 곳으로 갈 수 있습니다. 그곳을 잘 살펴보면 포레스트의 시체가 있지요. 포레스트의 시체 옆에는 포레스트의 유품인 그레네이드 렌처가 있습니다. 중반부부터 꼭 필요한 강력한 무기이므로 꼭 체크하세요!

우~와~!! 무지 덥죠? 겜훈장님? 빨리 겨울이 왔으면.. 휭~ 엽서를 쓴 이유는 다름이 아니라 「버파키즈」때문인데 키즈의 숨겨진 캐릭터 크리스탈 듀랄(머리에 금붕어가 들어 있음)의 사용방법과 콤보 쯔꾸르의 사용방법을 자세히 가르쳐주세요. 그리고 버파2때 처럼 비기는 없나요? 잭키 스테이지엔 매가 나왔는데 키즈에서는 안나오더군요. 팀배틀 모드도 없고...

정성욱/부산

먼저 크리스탈 듀랄의 사용법부터 알려드리죠. 캐릭터를 선택할 때 C버튼을 누르고 있으면 됩니다. 의외로 간단하죠? 콤보 쯔꾸르는 페드 세팅을 에디트로 맞춰놓으면 됩니다. 버파키즈의 비기는.. 철권2처럼 와이어 프레임 모드(자신의 캐릭터의 시점에서 상대방을 바라보고 싸웁니다.)가 있습니다. 게임이 시작될 때 L버튼과 R버튼을 동시에 누르고 있으면 됩니다.

겜훈장님! 저는 아케이드를 사랑하는 유저입니다. 얼마전에 우리동네 오락실에 「더 킹 오브 파이터즈'96」이 들어왔는데 어떤 형이 이오리로 하는 것을 구경했습니다. 그런데 새로운 초필살기인지 굉장히 끔찍한 기술을 보았습니다. 달려가서 상대를 잡고 눕혀서 피를 빤(?) 다음 뒤로 확! 돌아보더니 갑자기 머리를 쾅쾅 바닥에 찍는 것입니다. 위력이 엄청난 기술이었습니다. 겜훈장님께서 그 기술명은 무엇이며 커맨드는 무엇인지 꼭 좀 가르쳐주세요.

무명씨/서

그 기술은 이번 KOF'96에서 새롭게 생긴 기술로 이오리의 진초필살기인 「금기천이백십일식팔아녀」라는 기술입니다. (이름이 좀 길고 복잡하죠?) 커맨드는 ↓↙←↙↓↘→ + A(C) 입니다. A버튼을 누르면 달려가는 거리가 짧고 C버튼을 누르면 달려가는 거리가 길어집니다. 이 커맨드를 라이프 게이지가 차 있고 기를 가득 모은 상태에서 사용하면 보통의 초필살기가 나가고 라이프 게이지가 조금밖에 없는 상태에서 기를 모아서 사용하면 진초필살기가 나가게 됩니다.

'?'(질문)와 싸우는 겜훈장 600점

이준원/서

안녕하십니까? 존경하는 겜훈장님. 저는 김희우라고 하는 PS유저입니다. 그런데 PS용 「킹오파'95」를 가지고 있지만 도대체 사이슈와 루갈을 만들 수가 없어 이렇게 펜을 듭니다. 제발 도와주세요! 한가지 더, 초 이오리라는 것이 있습니까? 있다면 커멘드를 알려주십시오.

김희우/김

사이슈와 루갈을 못 고르시겠다고요? 먼저 팀 에디트를 선택합니다. 그리고 START 버튼을 누른 상태에서 ↑○→□←X↓△를 입력합니다. 그러면 사이슈와 루갈을 고를 수 있을 겁니다. 그리고 초 이오리라는 것은 없습니다. 헛소문을 들으신 모양이죠?

안녕하세요? 이번에 새턴 CD인 가디언 히어로즈를 구입했는데요. 스토리 모드에서 4명 이외의 다른 캐릭터를 고를 수 있는 방법이 없나요? (다른 묘수라도) 그리고 세이브가 되어있는 상태에서 다시 처음부터 게임을 시작하면 전에 세이브한 것이 지워집니다. 안 지워지게 하는 방법은 없을까요?

차경준/

주인공 일행 4명 외에도 한명을 더 고를 수 있습니다. 맨 처음에 주인공 일행이 대화하고 있을 때 나타나서 적들과 싸우는 세레나라는 여자 아시죠? 그 캐릭터를 고를 수 있습니다. 다른 적(아군) 캐릭터는 배틀모드에서만 고를 수 있고 스토리모드에서는 고를 수 없습니다. 그리고 세이브는 하나밖에 안됩니다. 자동 세이브 방식이기 때문에 다시 시작하게 되면 전에 세이브한 것은 지워지게 됩니다. 단 , 파워메모리가 있으면 본체에 하나 , 파워메모리에 하나씩 두개의 세이브를 할 수 있습니다.

안녕하세요! 겜훈장님. 저는 PS와 GB를 보유한 유저입니다. 저의 질문은 PS용 「힘내라 고에몽」입니다. 처음 저장하는 곳이 있는데요. 숲같은 곳이요. 그곳에서 아래로 내려가면 새로운 스테이지가 나옵니다. 이 스테이지에서 계속 나아가다 보면 집의 아래쪽에서 내려가는데 더이상 갈 수가 없어서 더운 날씨에 더 열받습니다. 그곳엔 스위치같은 것이 있고 올라갈 수 있는 밧줄 조차 없습니다. 정말 난감합니다. 이곳을 지나갈 수 있는 방법을 꼭 알려주세요. 그리고 혹시 과월호에 공략이 되어 있다면 몇월호인지 좀 알려주세요. 안녕히계세요!

조성진/서

아~ 어디서 막히셨는지 알겠네요. 고에몽을 처음 하는 유저들이 많이 막히는 곳입니다. 화면 오른쪽에 스위치가 있죠? 그 옆에 통로가 있고.. 스위치가 붙어 있는 벽의 왼쪽으로 올라가서 고에몽의 특수무기인 동전던지기의 파워를 최대로 해서(버튼을 누르고 있으면 됩니다.) 던져보세요. 그러면 고에몽의 동전이 벽을 뚫고 날아가서 스위치를 누를 것 입니다. 그 후에도 난관은 많이 있습니다. 하지만 포기하지 마시고 열심히 해보세요. 그리고 애석하게도 공략은 되어 있지 않네요.

알림!

겜훈장이 앞으로 게임진행에 관한 질문만 받게 변경되었습니다. 앞으로 하드웨어나 소프트웨어, 메이커에 대해서 알고 싶은 엽서는 "챔핑의 H/W & S/W 연구실"로 보내주세요

금단의 비법

챔프점수를 드립니다

이 코너에서는 챔프에서 제공하는 금단의 비법과 독자 여러분이 보내 주시는 금단의 비법을 소개해 드립니다. 독자 금단의 비법으로 채택된 여러분에게는 챔프점수 500점을 드립니다

♥ 보낼 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
월간 게임챔프 「금단의 비법」 담당자 앞

플레이 스테이션

더 킹 오브 화이터즈'95 — L,R입력 필살기 비법

L, R 버튼으로 필살기를 간편하게 사용할 수 있는 설정에서 게임을 시작해 동그라미, 엑스 버튼의 약 공격이나 세모, 네모의 강공격 중에 하나를 누르면서 L1, L2, R1, R2 중 아무 버튼이나 누르자. 그러면 간단 필살기로 강약을 설정할 수 있게 된다.

「백팔식 룡차」의 경우라면 세모를 누르면서 L2로 강력한 공격을 구사할 수 있게 된다

포포로 크로이스 이야기 — 책 속에서 튀어나온 몬스터

우선 몬스터 도감을 입수할 때까지 게임을 진행시킨 후 몬스터가 기재되어 있는 페이지를 열고 그대로 잠시 기다린다. 그러면 열린 페이지의 몬스터가 튀어나와 점점 증식해, 화면 안에 돌아다니게 된다. 또한 양쪽의 페이지에 몬스터가 기재되어 있으면 튀어나온 몬스터끼리 싸움을 시작해 약한 몬스터는 점점 줄어들어 간다.

토발No. 1

스놀크를 골라보자 (놀크: 2번째 보스)의 동생인 스놀크
놀크 : 약3M 스놀크 : 1M- 우선 퀘스트 모드에 들어가서 레벨 1을 클리어한다. 그리고 나서 아무데서나 캐릭터를 고르는 데에서 끝에서 한칸만 가면 고를 수 있다. 그리고 또 하나 포포로크로이스 이야기 성입구의 오른쪽의 1층집에 들어가서 여자가 앉아있는 의자 뒤에 가서 동그라미 버튼을 누르면 재미있는 모습을 볼 수 있다.

김동환 / 서울시 강동구 길동
진흥APT 5동 205호

포포로크 로이스이야기

1. 조금 큰 마을 근처에는 용의 상이 있다. 이곳에서 이야기 버튼을 누르면 한번 가 본 곳이면 어디든 갈 수 있다.
2. L1, R1 이야기 가능. L2, R2로 대쉬 가능.

록맨X3

게임 중에 스타트 버튼을 누르고, 그 상태에서 R1. 다음 다시 스타트 버튼을 누르면 제로를 선택할 수 있게 된다.

김인규 /
5

포포로 크로이스 이야기 — 백기사 전용 검 입수

우선 게임을 진행해 백기사를 동료로 한 후 포포로크로이스 성 아래 마을에 있는 2층 집으로 가 2층에 있는 대검을 조사하면 선택기가 나타난다. 여기에서 「持っていく/가져 가기」를 선택하면 「つわもののつるぎ」라는 무기를 입수할 수 있게 된다. 이 무기는 빠르기가 10 이하에 특수 능력도 없지만 공격력은 80이나 된다. 이것은 3장에서는 입수할 수 없게 되므로 가능한 한 빨리 입수하는 것이 좋다.

다리 근처의 이 집이 문제의 2층집

노엘 — 어카운트 증가

긴 전화 통화로 어카운트가 부족하게 되는 경우를 위해 어카운트를 대량으로 증가시키는 비법을 소개한다. 우선 매년 연말에 셧 다운하고 그 후에 리셋해 재기동하면 보통 45분밖에 추가되지 않는 어카운트가 100분이나 추가된다. 이것으로 원하는 만큼 충분히 대화를 나눌 수 있게 된다

하이퍼 올림픽 애틀랜타 — 월드 레코드와 파워 메터를 화면 밖으로

경기 중에 스타트 버튼을 눌러 포즈를 걸고 커맨드(L2와 R2, 세모버튼을 누르면서 방향키 上,下)를 입력하면 월드 레코드 표시 윈도우를 화면 밖으로 보낼 수 있다.

포즈를 걸고 L2와 R2, 엑스를 누르면서 방향키 上,下를 누르면 화면 아래의 파워 메터 표시 윈도우도 화면 밖으로 보낼 수 있다

하이퍼 올림픽 애틀랜타 — 세계 기록을 바로 확인할 수 있다!

우선 타이틀 화면에서 콘트롤러의 L2와 R2를 누르면서 세모 버튼을 누르면 각종목의 세계 기록이나 11개 종목의 총득점을 볼 수 있다.

데모로 바뀌는 것을 기다릴 수 없는 사람은 이 화면에서 위의 커맨드를 누르자!

월드 스타디움 EX — 배경을 지우자!

네지콘에 대응되는 이 게임은 구장 선택 화면에서 스타트와 셀렉트 버튼을 동시에 누르면 구장 선택 화면의 배경을 없앨 수 있다

이 밖에도 배경이 사라진 상태에서 L1, R1을 각각 누르면 구장의 좌우가 회전된다.

썰렁하게 변한 구장의 모습

토탈 NBA '96 — 올스타 모드

이 비법에는 두가지 방법이 있는데 우선 그 첫번째는 일단 우승을 하는 것. 그리고 또 다른 하나는 우선 EXHIBITION을 선택해 게임 시간 설정이 가능한 메뉴 화면에서 R1, R1, R2, R2, L1, L2, L1, L2 순으로 버튼을 누른다. 성

공하면 메뉴의 제일 아래에 「ALL STARS」라는 항목이 추가된다. 처음에는 OFF가 되어 있는데 이것을 바꾸면 94/94나 95/96 두 종류 중에서 선택할 수 있게 된다. 이것으로 올스타 코트라는 화려한 코트를 설정할 수 있게 된다.

94/95, 95/96 이 두개의 코트 모두 근사한 플레이를 연출한다

이 화면에서 커맨드 입력

삼성새턴

덱 애슬릿 — 날카로운 점프

멀리뛰기 경기에서 각도를 조절하고 있을 때 하, 우,하, 우의 순으로 누르자. 그러면 선수의 점프 방법이 보통때와는 다르게 날카로운 점프를 한다. 이 방법을 사용하면 기록 갱신은 틀림없으므로 반드시 시험해 보자.

보다 날카로운 점프로 기록 갱신을 노리자!

덱 애슬릿 — 과격한 달리기

1500미터 경기 중에 다른 선수의 근처에서 액션 버튼을 누른다. 그러면 플레이어의 선수가 방해물이 되는 다른 선수를 날려버릴 것이다. 단, 이 비법을 사용하면 자신의 스테미너도 감소하므로 자주 사용해서는 안된다.

덱 애슬릿 — 파워 게이지가 MAX로

포환 던지기 경기에서 선수가 준비하고 있을 때에 RUN/POWER 버튼을 연타하자. 그러면 보통 때에는 겨우 MAX파워를 만들 수 있던 게이지가 무조건 MAX가 된다. 단, 파워 게이지의 상하 이동이 빨라지게 된다.

덱 애슬릿 — 2종류의 새로운 달리기

100미터 달리기에서 자신의 선수가 소개되고 있을 때 좌,우,X의 순으로 버튼을 누르면 선수가 앞 구르기를 하면서 달려간다. 또한 같은 방법으로 상,좌,하,우,X의 순으로 누르면 자신의 선수가 한쪽발만 사용해서 뛰어간다. 양쪽 모두 웃음을 자아내는 달리기 방법이지만 속도는 보통때와 전혀 다르지 않다.

드래곤 볼 — 스테이지 셀렉트 방법

원작이나 애니메이션에서는 볼 수 없는 꿈의 배틀이 가능한 「SP 배틀」. 스테이지를 선택할 수 있는 비법을 소개하겠다. 이것을 사용하면 스테이지1을 클리어하는 것만으로 전 30 스테이지가 모두 선택 가능하게 된다.

「SP 배틀 모드」를 화면에 나오게 하는 방법은 타이틀 화면에서 X,Y,Z를 누르면서 스타트 버튼을 누르면 된다

세이브한 후 리셋해서 다시 SP배틀을 선택하자

로드 화일 선택 화면에서 Z버튼을 누른 채로 방향키의 좌측이나 우측을 누른다. 그 후 Z버튼을 놓으면 스테이지 셀렉트 완료

정석대로 클리어하기에는 조금 어려운 이 게임도 이 방법을 사용하면 손쉽게 클리어할 수 있다

두근두근 메모리얼 — 시오리의 고백

오프닝에서 전설을 소개하는 부분을 가만히 보면 여주인공인 후지사키 시오리가 등장하는 장면이 있다. 이 마지막 장면에서 시오리는 화면을 향해서 "당신을…"라는 말만하고 다음말을 입모양으로만 나타내는데 여기서 2P패드의 C버튼을 계속 누르면 "사랑해요"라는 말까지 들을 수 있다.

*전설을 설명할때 A버튼을 누르면 자막이 나온다. 그리고 3P패드의 C 버튼을 누르면 시오리의 고백도…

새턴 봄버맨 — 스테이지 셀렉트 & 최강 아이템

지금은 모르는 사람이 없을 정도로 유명한 봄버맨. 새턴용에서는 스테이지 셀렉트의 비법이 발견됐다. 더욱이 최강으로 파워 업된 상태에서 시작할 수 있다. 방법은 타이틀 화면에서 아래의 표를 참고로 가고 싶은 스테이지를 선택하면 된다. 잘못 입력했을 경우에는 해제 커맨드를 사용하면 OK다!

타이틀 화면에 PUSH START가 표시되고 있을 때 입력한다

1스테이지	L+R+좌상+A	4스테이지	L+R+우상+C
2스테이지	L+R+좌상+B	5스테이지	L+R+우상+X
3스테이지	L+R+좌상+C	해제	X+Y+Z

갑자기 스테이지5부터 플레이 할 수 이있다. 최강상태라도 꽤 어려운 스테이지

두근두근 메모리얼 — 이름 선택 화면의 비밀

이 게임은 시작할 때에 이름이나 애칭을 어떻게 입력하느냐에 따라서 스테이터스가 변화한다. 성을 「모두(みんな)」로, 이름을 「사이좋게(仲良し)」로 하면 사오토메 유미, 미키하라 메구미 이외의 캐릭터와 한번씩 만난 상태로 게임을 시작할 수 있다. 또한 애칭을 「코나미 맨(こなみまん)」으로 하면 스트레스 패러미터가 537이 되어 버린다.

게임 진행은 수월해지겠지만 그래도 자신이 좋아하는 이름을 하는 것이 좋겠지!?

아무런 이득도 없는 애칭. 다른 기종에서는 최고의 패러미터를 자랑하는 비법이었는데..

버철 화이터 키즈 — 마스터 만들기 모드

그동안 「コンボつくる/콤보 만들기」에서 만든 콤보를 사용할 때 콤보의 마지막 기술이 끝나지 않으면 다른 기술을 입력할 수 없었다. 하지만 〔つくる マスタ/마스터 만들기」모드를 이용하면 그 점은 문제없이 해결. 예를들어 아키라 스페셜의 첫번째와 두번째, 세번째를 각각 X, Y, Z 버튼으로 만든 경우 보통은 X - Y - Z를 연속해서 누르면 아키라의 스페셜 기술은 나오지 않는다. 하지만 마스터 만들기 모드에서는 스페셜 기술을 연속해서 사용할 수 있게 된다. 이 모드를 만드는 방법은 선택 화면에서 캐릭터를 선택하고 노멀(NORMAL)에

커서를 맞추고 방향키의 위쪽 버튼을 10회 이상 누르면 된다. 그리고 성공하면 「TUKUURU MASTER MODE」라고 표시된다.

「TUKUURU MASTER MODE」

버철 화이터 키즈 — 크리스탈 듀랄 출현!

버철 화이터 시리즈에서 이미 잘 알려진 듀랄 고르기. 키즈에서도 같은 방법으로 금색 듀랄과 은색 듀랄을 고를 수 있다. 하지만 이번에 추가된 크리스탈 듀랄은 어떻게 볼 수 있는 것일까? 방법은 우선 옵션에서 CPU를 가장 강하게 설정한 후 아케이드 모드로 게임을 시작해서 통상 캐릭터 전원과 싸운다. 그러면 최종 스테이지에서는 물이 없어지며 상대는 투명한 크리스탈 듀랄이 된다. 이 때에는 보통 물 속에서보다 속도가 조금 더 빠르다.

머리 속에 금붕어가 들어 있는 크리스탈 듀랄

팬저 드래군 쯔바이

난이도를 SUPER EASY로 선택한후 4탄 스테이지에서 대장과 싸울때 10초나 20초 내로 죽이면 드래군이 날아가지 않고 그냥 공중에 떠 있게 된다.

스트리트 파이터 제로

로딩단축 — 전원을 넣고 캡콤 로고가 나오면 L+R+스타트 버튼을 눌러준다.

김소철 / 대전광역시 동구 홍도동 성원빌라 c동 102호

닌텐도 64

슈퍼 마리오 64 — 천정을 뚫고 간다!

마리오가 스르르 천정을 뚫고 올라가는 기술. 우선 성 안에서 2층으로 올라가는 계단이 있는 방으로 가서 아래 사진의 장소로 가자. 그리고 이 장소에서 연속으로 점프하면 마리오가 천정을 뚫고 계단 한가운데로 나타나게 된다.

2층으로 올라가는 계단에서 연속으로 점프하면..

천정을 뚫고 계단 한가운데로 나타난다

슈퍼 마리오 64 — 남은 수 늘리기

마리오의 남은 수를 늘리는 신비한 비법이 발견되었다. 우선 「어둠의 세계」 등 쿠파가 등장하는 코스로 간다. 그리고 쿠파를 만나서 쿠파를 쓰러뜨리지 않고 계속 피하면서 돌아다니다가 쿠파가 토하는 코인을 1,000개 이상 모은다. 그러면 마리오의 남은 수가 「M25」로 변하게 된다. 이것은 마리오의 남은 수가 203이라는 것을 표시하는 것이다. 이 표시는 마리오의 체력이 제로가 되면 오히려 늘어 가지만 실제 마리오의 수는 줄어가는 것이다. 그리고 표시가 「M128」이 될 때 마리오의 체력을 제로로 만들면 남은 수가 100으로 변하게 된다. 또한 마리오의 남은 수가 이렇게 M으로 시작될 때 1UP 아이템을 입수하면 남은 수의 표시가 줄어들게 된다. 이렇게 줄어들다가 「M1」까지 줄어들었을 때 한번더 1UP 아이템을 얻으면 남은 수가 0가 되어 버린다.

1,000개 모으면 남은 수가 M25가 된다

계속 늘어가다가 M128이 되었을 때 체력을 제로로 만들면 남은 수가 100이 된다

1UP을 하면 계속 줄어가는데 M1 상태에서 1UP을 하면 제로가 된다

슈퍼 마리오 64 — 슬라이더의 숨은 통로

「さむいさむい山/얼음 산」의 스노우 슬라이더에서 아래 사진의 장소에서 화살표 방향으로 벽을 향해 진행하면 벽을 뚫고 숨겨진 통로로 들어 갈 수 있다. 이곳은 통로로 이루져 있기 때문에 아래로 떨어질 염려가 없다. 다만 펭귄과 경주를 할 때 이 숨겨진 통로를 이용하면 규정 위반이 되어 절대 이길 수 없다.

스노우 슬라이더에서 코인 4개가 나란히 있는 장소가 숨겨진 통로의 표적

벽을 뚫고 나오면 이처럼 떨어질 위험이 없는 통로가 나온다

슈퍼 마리오 64 — 귀여운 펭귄

코스 4 「さむいさむい山」의 스타트 시점 근처에서 돌아다니는 길잃은 꼬마 펭귄의 옆에서 보디 어택을 해보자. 그러면 그 꼬마 펭귄이 마리오의 포즈를 따라하게 된다. 마리오의 시점에서 보면 한층 귀여운 모습이다.

옆에서 보디 어택을 하면…

따라하는 펭귄

슈퍼 마리오 64 — 물의 힘으로 회복

적으로부터 데미지를 입거나 높은 곳에서 떨어져 착지에 실패할 경우 체력이 줄어드는데 이 때 쉽게 체력을 회복하는 방법이 있다. 우선 잠수할 만한 깊이의 물 속으로 뛰어든 후 곧바로 얼굴을 내밀면 체력이 간단하게 회복된다.

잠수할 만한 깊이의 물이라면 어디서든 OK!

슈퍼 마리오 64 — 급경사도 가뿐하게!

올라가지 못하는 급경사에서 가끔 짜증나는 경우가 있는데 이것을 해소할 수 있는 비법이 발견됐다. 방법은 우선 3D스틱을 경사 위로 향하게 하고 A버튼을 누르면서 B버튼을 연타하는 것이다.

우와! 올라간다

파일럿 윙스 64 — 언제든지 엔딩을!

우선 엑스트라 게임을 제외한 모든 종목을 브론즈 뱃지 이상으로 해서 일단 한번 클리어한다. 그 후 엔딩이 끝나면 게임을 다시 시작하여 옵션을 선택해 보자. 그러면 「おめでとう!/축하해요!」라는 항목이 추가되어 있다. 이것을 선택하면 언제든지 엔딩을 볼 수 있게 된다.

짜잔! 「おめでとう!」라는 항목이 추가되어 있다

파일럿 윙스 64 — 뉴욕으로 가자!

우선 로케트 벨트의 A 클래스를 선택한다. 그리고 비행이 시작되면 북쪽 해안선의 도로를 따라 진행하다 보면 빌딩들이 많은 곳이 보일 것이다. 그 중에서 엷은 녹색으로 된 낮은 건물을 찾은 후 빌딩 입구로 들어가 계속 진행하면 뉴욕으로 워프된다.

아래쪽 입구가 있는 건물은 하나밖에 없으므로 찾기가 쉽다

미니 컴보이

열투더 킹 오브 파이터즈 '95 — 연속 효과음

옵션 화면에서 커서를 「BGM TEST」또는 「S.E. TEST」에 맞추고 A버튼을 계속 누른다. 그러면 소리가 연속해서 들리며 BGM의 경우 곡의 앞부분이 연속해서 흘러나온다.

소리가 연속해서 흘러 나온다

열투더 킹 오브 파이터즈 '95 — 적을 흡수하는 초필살기

우선 료 사카자키 등과 같이 장풍계 필살기와 난무계의 초필살기(필살기도 가능)가 가능한 캐릭터로 게임을 시작한다. 그리고 적의 체력을 마지막 한방으로 끝내버릴 수 있을 정도로 만든 후 장풍계 필살기를 사용한다. 그리고 이 장풍이 적에게 다다르기 직전에 난무계 초필살기를 사용하면 어느 순간엔가 적이 자신의 눈앞에 나타나게 된다.

소리가 연속해서 흘러 나온다

어느 순간엔가 적이 바로 눈앞에 나타난다

슈퍼 컴보이

파이어엠블렘 성전의 계보 — 제이크 등장

FC용 『파이어 엠블렘』에 등장했던 제이크를 SFC용 「파이어 엠블렘」에서도 볼 수 있는 기술이다. 우선 제 5장이 종료할 때까지 적에게 쓰러지든지 연인이 없는 상태로 둔다. 그러면 제 6장에서 아미드와 제 7장에서 린다가 각각 등장한다. 그리고 제 8장에서 맵 중앙 아래에 있는 숲에 린다를 대기시키면 제이크가 등장하여 린다의 마법 방어치를 3올려 준다. 그후 이 숲 오른 쪽 위에 있는 다른 숲에 아미드를 대기시키면 다시 제이크가 등장하여 아미드의 마법 방어치를 3 올려준다.

사진의 장소에 린다를 대기시키면

파이어엠블렘 성전의 계보 — 두 사람으로 파워업

우선 제 5장이 끝날 때까지 아이라와 라키시스가 적에게 쓰러지거나 연인이 없는 상태로 둔다. 그러면 제 6장에 로들반과 트리스탄이 등장하게 된다. 이후 제 7장에서 메르겐 성을 제압하는 곳까지 게임을 진행한 후 트리스탄의 옆에 로들반을 대기시키자. 이때 두사람의 레벨이 둘다 10 이하라면 검의 수행을 시작하게 된다. 그리고 로들반은 기술과 방어력이 1, 힘이 2 올라가고 트리스탄은 방어와 민첩함이 1, 힘이 2 올라가게 된다.

멜겐 성을 제압한 후에 트리스탄 옆에 로들반을 대기시키자

검의 수행을 시작하는 두사람

스타오션 — 산타의 선물

실버랜드의 성 아래 마을에서 마을의 중앙에 있는 민가의 오른쪽에 있는 나무를 조사해 보자. 그러면 나무 아래 숨겨져 있는 캐릭터와 이야기할 수 있다. 이 캐릭터는 산타라는 이름의 상인으로 「트라이 엠블렘」과 「산타 부츠」라는 장식품을 판다. 이 트라이 엠블렘을 사면 공격이 200, 방어가 60, 명중이 20 회복이 20 올라가게 되며 火, 雷, 闇, 無의 속성을 얻게 된다. 그리고 산타 부츠를 산 상태에서 여관에서 자고 다음날 아침 일어나면 랜덤으로 아이템을 얻을 수 있다. 다만 이 두가지 장식품은 두가지 모두 가격이 고가로 산타부츠는 450만 폴, 트라이 엠블렘은 800만 폴이나 한다.

나무 아래의 불가사의한 인물. 그 이름은 산타

스타오션 — 손쉽게 돈벌기

위의 기술도 좋은 기술이기는 하지만 결국 돈이 없으면 무용지물. 우선 예술의 특기를 가진 캐릭터에게 매직 컬러를 있는 대로 장비시킨다. 이때 특기 레벨은 적어도 7 이상은 되어야 한다. 그후 바이올린이나 트럼본 등의 고가의 악기를 1개 사서 예술의 특기를 가진 캐릭터의 특기 커맨드에서 매직 컬러를 사용하여 이 악기를 복사한다. 이렇게 몇번을 반복하면 같은 악기를 최대 20개까지 증가시킬 수 있다. 이것을 도구상에 내다 팔면 순식간에 많은 돈을 벌 수 있다.

이처럼 예술적인 특기로 바이올린을 복사한 후

증가된 악기를 도구상에 살면 많은 돈을 벌 수 있다

던전 앤 드래곤즈

무적과 부자 만드는 비법

무적은 이름을 입력할 때, 네임에 들어가서 알파벳 A에 가서 기다렸다가 9~10초 사이에 아무 버튼이나 막 누른 후 이름이 새겨지면서 무적이 된다. 또 알파벳 E에서 위와 같이 하면 돈이 많아진 상태에서 게임이 시작된다. 단점이 있다면 1P에서는 여도둑으로 해야 하며 2P에서는 남자 기사로 플레이해야 한다.

엄기욱 / 서울시 동대문구 답십 3동 태양 APT 나동 608호

팡팡 스튜디오

챔프에 한맺힌 독자들이 왜그리 많은지. 이러다간 팡팡 스튜디오가 챔프 신문고가 되겠어. '선물을 왜 안보내주는 거예요, 게임챔프만 들여다 본다고 또 맞았어요, 새턴이 터졌어요, 브로마이드를 못받았어요.' 어휴! 정말 끝도 한도 없다니까! 하지만 띵오가 들어주지 않으면 누가 들어 주겠어! 송백정? 어림도 없는 소리지~ 내가 본 인간 중에 뺑덕어미 다음으로 고약해!

마녀가 살아 있는 한 간판은 꿈도 못꾸지! 2,000점

안녕하세요? 7월 13일 친구와 챔프로 진격한 고현석입니다. 친구가 그림을 못내서 직접 갔다가 챔프에 간판이 없는 바람에 3번씩이나 그냥 지나치고 한시간 40분 동안이나 걸어서 찾아간 보람은 있었지만 고생한 거 생각하면 으~. 하지만 달력을 받았죠(지난 거지만). 지금은 그것으로 제 방을 도배했답니다. 아무쪼록 다른 친구들이 챔프에 갈 때 저처럼 고생하지 않았으면 좋겠고 챔프에 (주)제우미디어 게임챔프 이런 멋진 간판이 생기길 바라며 글을 마칩니다.

챔프에 간판이 생기길 빌며...

고현석 /

띵오의 답신

우리가 간판을 달지 못하는 데에는 다 이유가 있다구. 우리 (주)제우미디어는 지금 마녀 빌딩에 세 들어 살기 때문에 맘대로 간판을 올릴 수가 없어. 간판은 커녕 우리는 짜장면도 못 시켜먹는 처지라구. 짜장면은 냄새가 나서 그런다고 쳐. 왜 요구르트도 못 먹게 하느냔 말야! 요구르트 먹으면 벽에 금이라도 가나?

여러분 식구들 앞에서 돈 세지 맙시다! 1,800점

저는 모든 게임을 사랑하는(차세대기에 한해서) 중학교 2학년의 학생입니다. 저는 지금 아주 비장한 각오를 하고 있습니다. PS와 함께 지낸 지 어언 5달... 모든 게임을 사랑하는 저로서는 SS를 하지 않고는 못 배기겠더군요. 그래서 팔았습니다. PS를. 물론 SS를 사기 위해서지요. 그렇게 해서 생긴 돈이 23만원.

'통신으로 구입하면 충분히 살 수 있는 돈이야. 이젠 나도 SS 유저가 되는구나' 이런 생각에 빠져서 돈을 세고 있는데, 할머니께서 "어이구! 잘됐다. 그 돈으로 수업료나 내자!"라는 한마디를 던지시고는 할머니께선 제 눈물을 뒤로 한 채 13만원씩이나 가져갔습니다. 허무한 마음을 안고 미니컴보이와 팩 여러개를 남은 10만원을 주고 샀습니다. 차세대기에서 미니컴보이로 바뀌는 거, 순식간이더군요.

전대식 / 호

띵오의 답신

하하하! PS에서 미니컴보이 유저로 전락했다고? 차세대기만 게임기 취급을 하더니 꼴 좋고~ 안봐도 훤해 방구석에 앉아 돈이 닳도록 세고 또 세고 했을 거야! 이제 미니컴보이 유저가 됐으니 차세대기에 대한 미련은 버리라구. 『성검전설』이나 『젤다의 전설』도 아주 할만하다니까!

띵오야! 나도 이러는 내가 정말 미워! 1,700점

안녕하세요? 저는 요즘 발매된 KOF'96에 푹 빠져 헤어나질 못하고 있는 중3 김재우입니다. 전 오늘 무지무지 스트레스가 쌓이는 날이었습니다. 날씨도 무척 더워 불쾌지수가 급상승하고 있는데 동네 오락실에 드디어 기대하고 고대하던 『KOF'96』이 나와 미칠 지경이었습니다. 학원에서 끝나자 마자 가진 돈 모두 털어 그 오락실로 향해 갔습니다. 오늘 따라 동전 넣어 구르는 소리가 좋았고 저는 김갑환을 골라 무려 10판이나 압승을 거뒀죠. 이 동네 KOF'96은 내가 잡고 있으니 깐요? 하여튼 재미있게 하고 집에 돌아왔는데 모르고 학원가방을 그곳에 놓고 왔습니다. 뒤늦게 알고 한 8시쯤에 다시 찾아가 보니 다행히도 내 가방이 있어 여유롭게 또 KOF'96을 즐겼습니다. 집에 가려고 오락기 위를 보니 아까까지만 해도 있던 내 가방이 어디론가? 저는 불쾌지수 100까지 올라 가방을 막 찾다가 끝내 못찾고 집에도 늦게 들어오고 해서 부모님께 죽도록 맞았습니다. 엉!엉! 지금도 눈이 조금 부어 글씨 쓰기가 좀 괴롭군요!

띵오 낙선자 코너라도 좋으니 한 700점만 주시고 챔프 게시판에 챔프점수 700점 짜리를 만들어 학생용 가방을 선물하는 것은 어떻겠습니까?

김재우 /

띵오의 답신

한번은 실수로 봐줄 수 있지만 두 번은 병의 일종이라고 할 수 있지! 50살쯤 됐다면 쪼금 이해가 갈랑말랑 하지만 16세에 분신과도 같은 가방을 두고 다니면 한 30세 쯤이면 볼 일 보고 뒷처리도 않하고 바지를 쑥! 어휴 걱정되네 이거!

왜 나만 못 받냐고요~ 1,600점

챔프의 열성독자입니다. 제가 이렇게 편지를 올리는 것은 저의 억울함을 풀어 달라는 이유 때문입니다. 그럼 본론으로 들어가서 저의 억울함이란 무엇이냐? 그것은 제가 이때까지 한번도 챔프에서 특별부록으로 주는 브로마이드를 못받았기 때문입니다. 그래서 그런데 이제 부터는 브로마이드를 책에 넣어서 발행해 주세요! 아참, 제가 왜 브로마이드를 못 받았냐고요? 서점 주인이 꼭 브로마이드는 아직 안왔다고 하기 때문입니다.

PS.저는 무지무지 좋아하는 버파키즈 브로마이드와 이번호 투신전 브로마이드 조차 받지 못했습니다.

안지훈 / 부 2

띵오의 답신

브로마이드를 못받았다고 하소연하는 독자들이 왜 이리 많은지. 혹시 서점 아줌마들이 남대문 시장에 내다 파는 것은 아닐까? 그렇지 않고서야 워째 브로마이드가 모자라냔 말야! 정말 괴이한 일이로다. 소문에 의하면 귀찮아서 무조건 없다고 하는 아줌마들이 있다고 하니까 줄 때까지 알지! 찐드기 작전.

내가 언제 보랬냐 이눔아?! 1,500점

안녕하세요? 웬지 사우르스 팡팡이 생각나네요. 헴! 그럼 본론으로.

전 며칠전 게임책을 너무 본다고 빳따로 그만, 그리고 금지령까지. 그리고 다음 날, 술에 약한 울 아빠는 술에 취하면 했던 말도 10번은 하는 분이다. 그리고 한 말을 다음날 아침엔 다 잊어버리시는 아빠. 술에 취한 아빠는 "어제 내가 미안했데이~ 때린 것도 미안하고, 이제 조금만 봐라. 그럼 게임책 보게 해줄게." 난 그 소릴 듣고 기분이 좋았죠. 하지만 재미는 지금부터 "내가 언제 그랬냐? 너 게임책 보면 죽어--." 허풍쟁이 우리아빠. 내가 미쳐--.

이동원 /

띵오의 답신

술취한 아빠 말을 믿은 니가 멍청한 거지. 우리 아빠도 술취하시면 안 사주시는 게 하나도 없다구! 그러니까! 술취하셨을 때 녹음을 해두라구. 부자지간에 너무 살벌하다고 생각할지 모르지만 뭐든지 증거가 필요한 법이라니까! 백정 송송 팀장 술 취했을 때도 녹음기가 꼭 필요해! 그게 없으면 난 지금 벌써 간드라메다로 던져졌을꺼야!

빵값이면 몰라도 밥값은 너무 하잖아요! 1,500점

저는 새턴 신봉교의 신도중 한사람입니다. 그리고 그 많은 신도들 중에서도 저는 가능성 0%에 도전한 특별한 사람입니다. 왜냐구요? 지난호 팡팡 스튜디오에 나왔던 '새턴을 갖는 법'에서 나왔던 하나. 1등을 해서 엄마를 기쁘게 해드린 후… 에 저는 도전을 해봤거든요. 즉 이번 방학 전 시험에서 반에서 1등을 해서 엄마를 기쁘게 해드렸습니다. 그래서 새턴을 사달라고 한 후 가격을 말씀드렸더니 글쎄 하시는 말씀이. 지금까지 먹은 밥값은 내놓으라는 거예요! 그러면 그 돈으로 새턴을 사준다고요. 저는 할 수 없이 아무 말도 못하고 그냥 방으로 들어와버렸습니다. 혹시 가능성 0%인 다른 방법은 없을까요?

한정호 /

띵오의 답신

정말 장하도다! 챔프독자 중에도 퀄리티가 높은 녀석이 있긴 있구나! 지난달에는 그냥 웃자고 한 소린데 진짜 일등을 하다니…

그런데 정호 엄니? 어떻게 1등한 자랑스런 아들에게 밥값을 내놓으라니오! 하지만 잘 하셨어요. 공부 좀 잘한다고 해달라는 거 다 해주시면 정호 엉덩이에 뿔나요! 띵오도 나봤는데(결국 띵오가 1등만 했다는 지 자랑) 았을 때 정말 아프더라! 히히~

띵오 팬클럽

띵오 팬클럽에 가입해 주신 독자분들께는 챔프점수 800점씩 드리겠습니다. 앞으로 팬들이 왕창 더 늘어날 수 있도록 홍보맨으로서 띵오 칭찬좀 많이 많이 해주세용!

신호경 /
이춘근 /
이정열 /
장주원 /
오승언 /
남 현 /
안용섭 /
김보영 /
102/801
김정환 /
노태민 /
세탁소 4
최용석 /
박원성 /
지창호 /
반중현 /
조세영 /
김준영 /
권혁찬/
이지훈 /
김하롱 /
박용주 /
일신A 2
김세훈 /
신찬영 /
박현민 /
210-10
양진우 /
이중현 /
금덕환 /
박준엽 /
정승화 /
닥터 라

10

10

※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 창간 3주년호부터 1년치를 모아 보내주시면 누구나 원하는 단행본 1권을 드립니다

이달의 명장면

웬일인지 어인일인지 무슨일인~지! 챔프가 비디오 테이프로 가득 메워지는 일이 벌어졌으니! 그야말로 방학맞이 대잔치라고나 할 수 있을까? 새롭게 신설된 이후 첫회의 10배정도의 물량으로 이달의 담당자의 입벌어지는 소리를 듣게 되었던 날이 드디어 온 것입니다. 그런데 대부분의 테입들이 토발 NO.1속의 체험판 4가지들을 수록하셨더군요. 고민끝에 토발 (체험판까지 통틀어서)은 추첨형식으로 당첨자를 결정했습니다.

이달의 1위는?

1위/ 포포로 크로이스 이야기

놀랐죠! 이분은 포포로를 지난달 마감 직후 보낸 분입니다. 왜냐 4일동안 밤을 꼬박 새셨다는 눈물 섞인 한마디와 멋진 엔딩으로 포포로 공략자를 놀라게 했으니까요. 이번달의 치열한 경쟁을 물리치고 당당히 1등으로 올라선 이분께 진심으로 축하드립니다.

죄송하게 되었습니다. 지난달 테이프들과의 분류 착오로 성함과 주소를 파악할 수 없었습니다. 연락주시기기 바랍니다.

이달의 2위는?

2위/ X<엑스>

으~ 그 X의 오프닝 그리고 뮤직 또한 괜찮았으나 포포로의 위력에(그 위력이 그 위력이 아니죠!) 2등이 되신걸 안타깝게 생각합니다. 뒤쪽에도 많은 게임을 실어주셨으나 그와중에 X가 가장 눈에 띄어서 이렇게 X를...

상현군도 X로 밀오붙이려 한거 맡죠!

박상현 / 서대문구 홍제 3동 299-3 원일APT 410호

이달의 3위는?

3위/ 토발 NO,1 그리고 또 다른…

추첨을 통하여 어쩔 수 없이 한분만이 이렇게 당당히 올라오셨습니다. 추첨을 하다보니 sphinx군의 테이프가 눈에 들어오더군요 그리고 또하나 ps용 킹오파에서 3인 모두를 동일 캐릭터로 사용할 수 있는 묘수까지 아~니 그건 금단의 비법으로 보내야지요!!

sphinx 〈 피닉스가 어쨌길래!?〉

이달의 4위는?

4위/ 모탈컴뱃3

으~아~~ 징그러워라~ '피니쉬' '피니셔' '페이탈러티' 탐험대원 모두가 한자리에 앉아 숨을 죽이고 모탈3의 『피니쉬 모음』을 보며 아~ 그럴 수도 있구나~? 하는 생각을 했답니다. 그리고 아틀란타 올림픽의 게임 화면, 엔딩, 세계 신기록 장면등을 보내주셨습니다.

이경현 / 경기도 성남시 분당구 구미동 201 무지개 마을 신한 APT 305동 1804호

이달의 5위는?

5위/시티헌터

자~ 마지막으로 5위로는 CITY HUNTER를 보내주신 용구군입니다. 아니 이것을 우찌 구하셨습니까? 그래도 용구군의 참신함에 5위로 뽑았습니다. 지난달의 힌트를 잘 활용하셨습니다. 이번에도 그 힌트는 적용됩니다.

정용구 / 서울시 관악구 신림 12동 597-68호 3/4

피나는 노력이 명장면을 낳을줄이야!

'이달의 명장면' 코너는 그리 어렵지 않습니다. 남녀노소 불문하고 응모할 수 있으며 폭도 다양한 애니메이션, 게임, CG로 나뉘어져 있습니다. 언제라도 늦지않게만 보내주세요. 상품도 고정되어 있지 않고 자신이 선택할 수 있는 상품. 원하는 기종의 소프트웨어를 함께 적어서 보내주세요. 이번달에는 포포로군이 영예의 1위를 차지하여 PS 소프트웨어를 받게 됐습니다. 그 외에 응모자들에게는 챔프점수 1,000점씩 드리겠습니다.

■ 보내실곳

우편번호 140-133
서울시 용산구 청파동 3가 29-16
온민빌딩 2층
월간 게임챔프 「이달의 명장면」 담당자 앞.

챔프클럽

TARGA 2000

Truevision TARGA 2000 시리즈는 전문 데스크탑 논리니어 비디오 편집과 멀티미디어 저작용 소프트웨어를 지원하는 크로스 플랫폼 , 오픈 시스템 솔루션이다. 고화질의 비디오와 고음질의 오디오를 디스크에 디지탈 형태로 레코딩할 수 있으며 NTSC와 PAL 비디오 표준과 콤포지트 비디오 또는 S-video 입,출력을 지원한다.
■가격 : 5,900,000원 ■문의처 : 엘렉스 컴퓨터 02-709-8257

사무환경 세트

복잡한 책상에서 전화를 자유롭게 이동할 수 있도록 설계된 제품으로 전화를 어느 방향으로도 이동시킬 수 있다. 또한 전화멀티콘센트는 하나의 국선에서 여러 갈래의 내선과 팩스 등을 하나로 연결할 수 있고 별도의 코드없이 동시에 여러 가지 전화기 등을 연결시킬 수 있다.
■가격 : 40,000원
■문의처 : 한컴 서비스 02-675-3721

멀티미디어 스피커

50W 강력 사운드. 저음용 , 고음용 스피커 내장. 상단 부분의 다양한 회전각도 180도
■가격 : 132,000원
■문의처 : 한컴 서비스 02-675-3721

오성식 생활영어 SOS

93년 국내 최초로 개발 보급되어 CD-ROM 타이틀 업계에 최고 기록을 세운 오성식 생활영어 SOS 의 상위 버전이 시판되었다. 높은 가격과 복잡한 사용자 인터페이스로 실제 이용자들이 구입하고 사용하기에 부담스러웠던 점을 보완, 초기 제한된 시장으로 높게 책정된 가격도 대폭 인하되었으며 발전된 하드웨어 및 소프트웨어 환경에 맞추어 기술적 요소를 새롭게 하였다. CD 2장으로 이루어진 이 타이틀은 Role Play 기능, Self Test 기능 등이 있어서 말하기, 듣기, 쓰기, 읽기의 어학 교육의 4대 과제를 모두 실현하고 있다.
■가격 : 88,000원
■문의처 : 두산동아 멀티미디어 사업본부 02-786-0737

굿모닝 하니 -내 이름은 하니-

LG소프트와 KBS가 공동 개발한 굿모닝 하니는 TV에도 방영되어 어린이들의 사랑을 듬뿍 받고 있는 '달려라 하니'를 보면서 영어를 배우는 타이틀이다. 하니를 처음 실행시키면 굿모닝 하니 만화를 보며 간단한 영어를 배우는 '만화영화보기'와 만화영화에서 나왔던 영어 문장들을 다시 한번 듣고 해석해보는 '본문문장공부' , 단어 익히기와 단어 게임을 즐길 수 있는 '단어장'등의 다채로운 메뉴가 나온다. 이번에 출시된 '내 이름은 하니'는 하니 시리즈 전체 7편 중 첫번째 내용이다.
■가격 : 25,000원
■문의처 : LG 소프트웨어 02-3459-5835

멀티 노트북 드림북 -220DB

삼보 컴퓨터는 12.1인치 TFT 대형 LCD 화면에 국내 최초로 ZV-Port를 내장, 화상회의 및 비디오 재생, TV수신이 가능한 멀티미디어 노트북 '드림북-220DB'를 발표하고 8월 중순부터 본격적 시판에 들어간다. 기본 사양으로 펜티엄 120MHz, 16M 메모리, 850MB 하드디스크와 대형 12.1인치 TFT LCD, 6배속 CD롬 드라이브를 내장하고 있다.
■가격 : 4,785,000원
■문의처 : 삼보 컴퓨터 02-3774-3280

이창호의 바둑 첫걸음

바둑의 기초에서 실전까지 망라한 타이틀로 천재 기사 이창호를 통해 체계적이고 효과적인 바둑학습방법을 제시하고 있다.
■가격 : 37,500원
■문의처 : 삼성 소프트웨어 02-3451-3366

푸른 지구에서 살고 싶어요

「푸른 지구에서 살고 싶어요」는 지구의 역사, 자연과 생태계 등 환경의 기초 지식을 이해하고 환경보호의 중요성과 환경 파괴의 원인, 현상, 대책 등을 어린이들이 이해하기 쉽고 흥미를 가질 수 있도록 애니메이션, 사진, 동영상 등을 사용하여 만들어졌다.
■가격 : 18,000원 (9월 출시 예정)
■문의처 : 이 포인트 02-548-9302

스모카와 유령호텔

초등학교용 수학 타이틀인 스모카와 유령호텔이 8월에 출시된다. 게임을 통해서 수학을 재미있게 익힐 수 있도록 구성한 타이틀로 으시시한 유령호텔에서의 시원한 모험을 통해 올 여름 피서여행을 떠나보는 것도 좋을듯 하다. 우리의 친구 스모카와 그 일행은 길을 잃고 헤매던 중 멀리서 불빛을 하나 발견한다. 그 불빛은 유령호텔로 스모카와 친구들은 할 수 없이 유령호텔에서 하룻밤을 맞게 되는데...

■가격 : 25,000원
■문의처 : LG 소프트웨어 02-3459-5835

고양이 쫓아내기

말썽꾸러기 골치덩어리인 고양이를 어떻게 하면 처치할 수 있을까? 주인 아저씨는 기회가 생길때마다 고양이를 쫓아내지만 고양이는 재치를 부려 다시 집으로 돌아오고야 만다. 흥미로운 이야기를 즐기면서 영어, 불어, 한국어로 읽고 따라하기, 노래부르기, 듣기, 쓰기 학습이 가능하도록 꾸며진 CD타이틀이다.

■가격 : 27,500원
■문의처 : 삼성 소프트웨어 02-3451-3386

단군신화

단군신화」는 우리 조상들의 원시적인 움집, 농사도구, 당시 도성의 모습 등과 또한 천지일체, 홍익인간, 곰과 호랑이 토템 등의 단군신화가 지닌 상징적 의미들을 애니메이션으로 쉽게 접할 수 있다. 또한 영어, 일본어 자막과 대사도 첨가되어 어린이들의 외국어 교육용으로도 제작 되었으며, 4가지의 재미있는 게임은 어린이들이 흥미를 잃지 않고 계속 학습하도록 도와준다.

■가격 : 18,000원 (9월 출시 예정)
■문의처 : 이 포인트 02-548-9302

CF 스튜디오

현대인들이 CF에 대해 가지고 있는 궁금증과 제작 과정등을 비디오와 컴퓨터, 그래픽, 애니메이션, 사진자료 등을 활용하여 보여주고 있다. CF의 전 과정을 세분화하여 보여주며, 국내 TOP모델 122명의 Library를 제공하여 재미를 더해주고, 촬영단계에서 Make Up강좌를수록하여 고아고 제작에 대한 이해를 돕고 있다.

■가격 : 44,000원
■문의처 : 삼성 소프트웨어 02-3451-3366

가볼만한 곳

롯데월드 어드벤처의 클레오파트라와 정글탐험보트

단일 건물로 세계 최대의 시설과 규모를 자랑하는 롯데월드가 새로운 놀이기구와 함께 새롭게 단장했다. 신비하고 오묘한 고대 이집트왕가의 점괘를 이용해 운명과 미래를 점치는 '클레오파트라' 와고대 인도왕국의 전설의 보석 젬스톤을 찾아서 무시무시한 정글의 급류 속으로 모험을 떠나는 '정글탐험보트'. 이 두가지 놀이기구는 다른 것에서는 느낄 수 없는 새로운 재미를 선사할 것이다.

■교통편 : 지하철 2호선 잠실역, 일반버스 812번,63-1번 등
■문의처 : 02-411-2000

비디오

주성치의 강호 최후의 보스

한때 강호에서는 알아주는 최고의 보스인 아웅은 지금은 갓 출옥한 전과자에 불과하다. 오랜 수감생활끝에 출옥하게 된 그는 바깥 세상을 나오지만 아내는 병들어 죽고 딸은 집을 나간지 오래되었다는 사실을 알게된다. 아들 아성만이 쓸쓸히 그를 반겨준다. 그러나 과거의 옛동료와 부하들이 아웅의 출옥소식을 듣게 되고 모두가 반가운 마음으로 그를 뜨겁게 맞이해 주기 위해 조촐한 파티를 준비하지만 새로운 생활을 살아가야 되겠다고 털어놓은 아웅에게 그의 부하들은 실망하게 된다. 한편, 새로운 젊은 패밀리들은 노세대의 지리부진한 패밀리 운영체제에 반박하여 그들만의 조직을 구성하고자 노세대의 보스들을 제거하려 하는데...

영화

더 록

미해병 여단장 프란시스 허멜 장군은 미정부를 상대로 "극비의 군사작전을 수행하던중 전사한 장병"들의 유가족에게 전쟁 퇴역군인들과 동일한 조건의 보상을 보장해줄 것을 호소해왔다. 그러나 그의 호소는 무시되거나 묵살되고 말았다. 이에 분노한 허멜 장군은 공수 특전단을 규합하여 과거 30년간 형무소로 악명높았던 알카트라즈섬을 장악하고 이 섬을 찾은 민간인 관광객 81명을 인질로 억류한다. 만일 보상이 즉각 시행되지 않을 경우 15기의 미사일을 샌프란시스코에 발사하겠다고 경고한다. 이들의 반란 야욕을 진압하고 샌프란시스코를 살릴수 있는 유일한 희망으로 굿스피드와 메이슨이 침투하는데...

서적

CD-ROM 앨범을 만들자

자신만의 CD 앨범을 만들 수 있는 이 책은 CD 앨범을 만드는 소스 기법이 설명되어 있다. 비주얼 베이직을 이용한 CD-TI-TLE 제작 기법과 CD 앨범 소스가 완전 공개되어 있으며 배경 그림이나 배경 음악에 사용할 수 있는 각종 화일들도 수록되어 있다.

■가격 : 15,000원
■문의처 : 예지원 02-212-1227

버그를 잡아라!

달이 갈수록 버그 헌터들의 삽화 솜씨가 일취월장하고 있습니다. 단순히 버그만을 잡아 보내는 것이 아니라 대부분의 헌터들이 편지지 빈 공간을 이용해 유머넘치는 삽화를 보내주셔서 아주 재밌게 보고 있습니다. 하지만 늘 가슴아프게 생각하는 것은 모두의 사연을 실어드릴 수 없다는 것입니다. 어째서 매번 낙선자에도 못끼느냐고 하소연하는 헌터님들의 편지를 읽다보면 어느새 이 빅보스의 눈가에는 투명한 액체(지겨운 사연을 읽을 때는 언제나 하품이 나온다)가 소리없이 떨어지곤 합니다. 아이! 찌저지는 이 빅보스 마음 헌터들은 알랑가!

버그잡이 1호 — 팔에 기브스하고 확인한 사나이들의 의리. "날 울리지마 짜식아!"

김동현을 가장한 김효렬 /

3000

발신자 검색

전 처음으로 버그를 잡아보내는 김효렬입니다. 의아하시겠죠? 편지 봉투에는 김동현이라고 적혀 있으니... 전 다름아닌 동현이의 친구입니다. 그런데 왜 동현이 이름으로 편지를 보냈냐고요? 그건 동현이가 축구를 하다가 팔을 기브스해서 그만...(평소엔 조심성이 많은 동현이도 축구를 할 때는 너무 설친다니까요.)

동현인 8월 3일 날 기브스를 했는데 그 일로 [버그를 잡아라]에 응모를 못한다고 낙담을 하더라구요. 물론 타 코너에도 응모를 못했지요. 하지만 뒤죽박죽 게임 퀴즈에만 겨우 응모를 했나봐요.

그래서 제가 "그렇게 까지 해서 챔프점수 타면 뭐하니" 라고 하니까 동현이는 "모르면 조용히 해 이게 나에게 얼마나 소중한 일인데." 라고 화를 내잖아요. 저번 달에는 시험기간이라 챔프점수를 0점 받았다고 하면서 이번엔 꼭 1000점 이상 딸 거라고 하는 동현이가 너무 불쌍해 보여 이렇게 동현이의 이름을 대신해서 버그를 잡았습니다. 물론 동현이는 이 사실을 모릅니다. 떨어지면 더 실망할까 봐서 제가 말하지 않았어요. 만약 뽑힌다면 얼마나 좋아할까! 빅보스님 만약 뽑힌다면 꼭, 제발, 부디 동현이에게 점수를 주세요. 아니 그러시면 제가 보낸 것이 오히려 죄가 될 것입니다.

빅 보스 답신

김효렬 헌터님의 편지를 받고 한동안 머리 속이 벌집통과 같이 아주 혼란스러웠습니다. 이걸 믿어 말어. 하지만 곧 결론을 내릴 수 있었습니다. 분명 이건 친구의 순수한 우정이지, 챔프점수를 노리는 계략이 아니란 걸 직감적으로 느끼게 되었습니다.

김동현 버그헌터는 매달 빠지지 않고 편지를 보내주시는 열성 독자라 익히 잘 알고 있었으며 언젠가는 김동현 헌터의 사연에 김효렬 헌터님께서 친구라고 하면서 꼽사리껴서 몇자 우스운 얘기를 써 주셨던 것을 기억하고 있습니다.

김동현 버그 헌터님은 이세상에서 둘도 없는 소중한 친구를 가진 행복한 사나이란 생각이 듭니다. 친구분 말씀대로 챔수점수를 김동현 헌터님께 드리겠습니다. 빨리 완쾌하시어 친구의 은혜에 보답하셔야 하지 않을까요? 세상에! 이 무더위에 해수욕도 못가고 팔은 또 얼마나 근질근질 할까? 우하 불쌍타 김동현! 그러길래 왜 설치십니까? 지가 뭐 홍명보라꼬 축구공으로 쇼를 해 하긴!

버그잡이 2호 — 빅 보스가 영어 못하면 빅 박스가 되나요!

정성훈 /

2000

발신자 검색

안녕하세요. BIG BOSS님!

전 홍콩에서 생활하다가 최근 서울로 돌아온 챔프 매니어입니다. 챔프는 93년도 5월호부터 딱! 15권 빼고 다 보아왔지만 이렇게 응모해 보는 게 난생 처음이라 떨리기도 하구, 또 한편으로 BUG 잡이가 재미도 있구요. 제가 보낸 버그는 어림잡아서 40개 가량 될 것입니다. 이 정도면 낙선자에서 탈출할 수 있나요? 아참! 제발 제 이름이라도 나게 해주세여!

즐겁기도 할거구, 홍콩에 있는 친구들에게 자랑도 하게요! (당연히 홍콩 친구들도 Only 챔프죠)!

PS. 버그는 실수입니까, 아니면 일부러 만드는 거예여!

144쪽에 아주 웃긴 실수가!

맨 처음엔 [더 킹 오브 화이터즈'96이라고 잘 쓰셨지만, 그 밑에는 4연속으로 앞의 The가 빠져 있내요! 다음 줄에는 아예 The가 이상한 곳에 있군요. 그리고 심지어는 98쪽도 The가 이상한 곳에! 그러나! 더 심한 건 버그를 잡아라에서도 The의 자리를 바로 잡으시긴 하셨지만 The가 하나 더! 정신 차리세욧!

빅 보스 답신

방금 엽서를 보내고 간절한 마음으로 챔프를 또 보았다는 말이 너무 왕 유머러스하군요!

또 전거랑 이거랑 한개로 쳐달라니요. 우하하 정말 웃긴다 웃겨!

하지만 간절한 마음을 외면할 순 없지요! 하지만 다음에는 아무리 간절하더라도 편지는 한번만 보내주세요. 빅보스는 많이 받을 수록 물론 기분 좋지만 버그 헌터들이 좀더 유익한 일에 시간을 할애하면 얼마나 이롭까?

버그잡이 3호 — 학습지가 챔프만큼만 재밌다면야!

이준원 /

1500

발신인 검색

안녕하십니까?

이번호에 낙선자 바이킹도 못타고 떨어진 독자입니다. 지난달에 챔프에 몇개를 보냈는데 9월호 챔프에는 이. 준. 원. 이란 석자가 아무리 봐도 딱 하나. 요즘 들어 제 우표책이 남아나지 않습니다(하도 보내서). 어! 이번호에는 버그잡이 1호에 뽑아주신다고요? 아. 그럴 필요까진 없으시고 낙선자 바이킹이라도 타게 해 주시면 감사하겠습니다. 전 요즘 제 알미운 여동생이 학습지 조금 안한 걸 일러 바쳐서 게임도 못하고 챔프도 못보고, 용돈도 안주고, 어휴! 챔프 못보게 하고 겜 못하게 하면 뭐 내가 모범생되나?

빅 보스 답신

이준원 버그 헌터님의 횡설수설은 금메달감이군요! 이준원이란 석자가 아무리 봐도 없다면 말이 돼도 딱 하나!가 말이 됩니까 이게! 하지만 낙선자 바이킹에라도 타게 해 달라는 간곡한 부탁을 매정하게 뿌리칠 수가 없어 1호는 아니지만 수백명의 경쟁자를 제쳐두고 3호로 뽑았습니다.

학습지 안한 것을 일러바친 여동생 정말 얌통머리가 없군요! 하지만 이른다고 원통해 하지말고 이르기 전에 잘 합시다!

편지지에 있는 그림으로 자신의 심정을 표현해 주신 것과 '버그 잡는 날'이란 만화는 정말 재밌었습니다. 이 정도의 재치라면 공부도 잘할 것 같은데 말씀이야!

미저리 — 아줌마 내일은 나오겠죠!

서보창 /

1300

발신인 검색

비익 보스님께

안녕하시렵니까? 너무 더워 말할 기운조차 없는 대구에서 편지 띄웁니다. 헉~ 헉~

이렇게 더운 날씨에도 불구하고 저는 이번달 게임챔프를 사기 위해 얼마나 막대한 시간을 투자한지 모릅니다.

저번달 8월호가 26일~27일 사이에 나왔다는

확실하지도 않은 기억을 되살려, 26일부터, 우리 동네 서점 3곳을 돌아 다녔습니다.

하루에도 2~3번씩 서점을 방문한 후 스트레스만 가득.(서점 주인 아주머니도 질림)

의심나면 전화 걸어 보세요 (053)941-9914 동선서점입니다.

끄억.. 왜에 구우워얼 호오가 아~안 나오는 거어야아~.(이상 보창의 절규) 으음 결과 8월 1일 드디어 챔프가 눈에. 그러나, 끄억~ 왜에 나아는 버그헌터 취급도 못 받는 거야~ 낙선자 바이킹에도 없잖아.

흑흑, 그 땐 동생까지 시켰는데...

이번에는 꼭 뽑아주실거라 믿고.

빅 보스 답신

정말 이 빅보스는 어이가 없어 말할 기운조차 없군요!

챔프 발행일이 1일이라는 것은 챔프독자라면 기본 상식. 하루 정도 일찍 나오기는 해도 26일부터 서점을 뒤지고 다녔다니! 약국에 가서 배추있냐고 하루에 몇번이나 귀찮게 해서 결국 배추를 가져다 놓으니 약국에도 배추를 파는구나! 하고 그냥 나가 버린 어느 얼간이 얘기가 생각나는군요!

혹시 1일날 서점에 가서 여기에도 게임챔프를 파는구나! 하고 그냥 나오신 것은 아닌지요?

PS. 하지만 서보창 헌터님이 얼간이라는 얘기는 아닙니다. 챔프를 하루라도 빨리 보고 싶어하는 그 마음 너무 고맙게 생각합니다. 하지만 동선 서점 아줌마를 생각해서라도 하루에 한번만 가시는 것이 어떨런지요.

미저리 2 말복 더위를 못이기고 드디어 맛이 갔군! 1200

정준원 /

발신인 검색

臣 가설(佳雪)이 존경해 마지않는 빅보스님을 뵈옵니다. 그간 버그잡이의 직무를 소홀히 한 죄 죽어 마땅하오나, 맡은 일을 하지 않고 소멸하는 것은 主君에 대한 큰 불충이기에 감히 연명하고 있사옵니다.

큰 죄를 씻기 위해 먹음직스런 향랑자(香螂子)탕과 야광충(夜光蟲) 요리를 올리나이다.

요 지난주부터 어찌 기온이 너무 높은 것 같사옵니다. 옥체를 보존하소서

四三二九年 流月 二一日

臣 佳雪 上書

PS. 하하하 저의 글 솜씨 어때요? 담에 '버그와 버그헌터의 대결' 4컷 만화 기대하셔요잉.

빅 보스 답신

빅보스 평생 이렇게 난이도 높은 편지는 처음 일세 그려! 주군은 충신 가설의 야기가 도대체 무슨 말인지 접수가 되지 않으니 이 일을 어찌면 좋은가? 또 4329년에 띄운 글을 1996년에 받아 볼 수 있다는 것이 참으로 괴이하기 그지 없소! 또 六月도 아니고 流月은 대체 어느나라의 달력 법도란 말인고!

다음번의 서신에는 향랑자탕과 야광충에 들어가는 재료와 요리법을 꼭 좀 알려주시오! 그것을 먹으면 주군의 원기가 회복될 듯하오!

덧붙여 충신 가설의 병이 하루 빨리 완쾌되기를 빌겠소!

미저리 3 2관왕이 될 수만 있다면 두 눈이 모두 호박이 되어도 1200

이효성 /

발신인 검색

안녕하세요? 흑흑. 지금 제 눈은 호박처럼 시퍼렇게 멍이 들어 있습니다. 어제 있었던 사건으로 인해 말이죠.

우선 제 소개부터 하자면 지난호 미저리 1호로 뽑힌 대단히 무식하고 무서운 학생입니다. 비록 버그잡이 1호는 아니었지만 미저리 1호로 뽑힌 것만으로도 기뻤습니다. 전 장안의 화제가 되어 학원으로까지 급속히 퍼졌습니다. 정말 전 너무너무 자랑스러웠죠. 근데 제 친구 중 한명이 이런 소리를 내뱉은 것입니다. "헤이! 미저리 NO.1!" 우오옷~ 미저리라고? 사실 전 뽑힌 것만 좋았지 '미저리'란 말은 그다지 좋지 않았습니다. 그날 이후, 제 별명은 미저리 NO.1이 되었고 마침내 학원 선생님까지도 "얘 미저리 넘버 원, 너 그 별명 너무 너무 잘 어울린다!"라는 엄청나게 기분 나쁜 말을 한 것입니다. 이 정도면 제가 참죠. 그런데 집에서 동생 녀석이 "헤이! 넘버 원 형"이라고 시비를 걸었습니다. "이 자식이" 하면서 전 그녀석을 향해 주먹을 날리려고 했습니다. 그 때 순간적으로 내뱉은 동생 녀석의 말 "아냐! 아냐! 내가 말한 건 토발 넘버원이야, 형이랑, 츄지우랑 많이 닮았다구" 제가 이런 말에 속을 녀석이겠습니까? 바로 주먹을 날렸죠! 그런데 웬 창피? 주먹은 동생 얼굴을 피해서 그 옆 옷장으로... 그래서 쿵! 넘어져 눈은 퍼렇게 멍들고 주먹에서 피나고,

휴, 그날 전 한가지 반성을 했습니다. 미저리라고 해도 NO.1인 이상 절 따라 올자는 없는 것입니다. 우하하! 미저리 NO.1! 그 이름 영원히 빛나리~ 만세에 (어째 진짜 미저리가 된 느낌?)

빅 보스 답신

빅보스가 던진 말 한마디로 그런 심한 고충들을 겪었다니 정말 면목이 없군요. 해서 위로의 뜻으로 큼 맘먹고 미저리 2관왕의 타이틀을 드리겠습니다. 만약 또 미저리라고 놀리는 친구들이 있으면 "그러는 니는 미저리라도 매스컴 한번 타본 일 있노"하고 당당하게 말씀하십시오. 기죽으면 챔프 미저리의 체면이 서질 않습니다. 그리고 어떻게 선생님까지 그러실 수가 있습니다. 당장 부산에 내려가 따지고 싶군요! 그런데 선생님 나이가 어떻게 되시는지?

버그 방앗간

KOF'96 발매일이 8월 2일과 5월 두개

54 금블레이크 → 금브레이크

57 조금만 캐릭터 → 조그만 캐릭터

107 느릴 수게 → 느릴 수가 48 오베리아 → 쵸코보

178 캡틴 조바시 → 캡틴 츠바사

180 천하 일 무도회 → 천하 제일 무도회

76 되세어 → 되세기에 140 장애울 → 장애물

107 하이 코스 → 하이 스코어

181 록맨3 → 록맨X3 232 실적 → 실력

48 jop → job 98 한냉전선 → 한랭전선

103 윈도우 95 무장력 → 무작정

67 SHPH-1000 → SCPH-1000

82 부상해지도 → 부상할지도

227 개우러 → 거울에 76 페다가 한다 → 어떼다가 한다

76 8면 이상 → 8명 이상 121 컨티뉴얼어 → 컨틴뉴얼어

71 세계빼리 → 세가빼리

버그헌터와 걸리버 여행

윤영태/ 서울시

김진우/ 대구 광역시

김재원/ 경기도

소병남 /

이재영 /

권성근 /

이동현 /

최우진 /

오재영 /

태지원 /

박정기 /

박대이 /

박주훈 /

윤영태 /

오승준 /

조치현 /

최영순

신찬

700점

챔프 아트갤러리

◐ 장　　원 : 2,000점
◐ 준 장 원 : 1,500점
◐ 준준장원 : 1,200점
◐ 입 선 작 :　500점

장원

나의 챔프
김정상 /

준장원

킹! 오브 더 파이터즈
신동훈 /

준준장원

역시 우리가 주인공 팀!
안지훈 /

결투! 별들의 전쟁
김상현 /

VS START GO!
고일수 /

파이널 판타지7
전형우 /

앗! 대공세닷!?
XXX /

bye, Heidern
전완익 /

T.K.O.F??
김국현 /

우리는 철권의 용사들!
김도현 /

우리는 철권의 용사들!
김도현 /

"영원한 라이벌"
신민수 /

다시 태어나고파!
반소정 /

류 VS 고우키
김하늘 /

타도 루갈!

전동훈 / 서울

더 이상 영웅은 존재하지 않는다

노우석 / 서

MY LOVE

김성우 /

정말 기대되요 !!!

심수경 /

사쿠라 힘내!

이유진 / 서

이젠 우리가 감동을 주겠다.

최우진 /

람저와 오볘리아

장신호 /

렛츠고! 마리오!

이효성 / 부

꼭 나처럼~!

신기헌 /

4컷만화

메혹의 스포츠카 "똥차"

김하룡 / 경

THE ULTIMATE 3D ACTION

이동준 / 서

챔프 아트 방문상

비바람이 몰아치던 8월의 어느날 자신의 아트를 가방에 꼭꼭 숨겨 가져온 챔프 독자가 있었으니 안타까운 마음에 게임을 시켜주는데 그 게임은 바로 그 유명한 월~드~ 히어로즈~투~우!!? 〈타도 루갈, 역시 우리가 주인공 팀〉

자린고비상

보랑(?) 머리 나이츠

식당 광고지 뒷면을 활용한 이 분의 아트! 참으로 어-처구니 없는 일이 아닐 수 없었습니다. 이 분의 절약 정신을 높이 사 자린고비상으로

XXX /

지난호 아트갤러리 어까비 상!!

SD. 아랑전설3

이종범 /

■96년 11월호 챔프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주십시요. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤 곳에 그려 보내셔도 상관 없습니다. 15일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락되며 당첨되신 분들께는 챔프점수를 드립니다.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시요. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 15일에 마감입니다. 단, 15일 이후에 온 그림 중 1개만 선정 다음호에 실어드립니다. 그리고 이번 9월호부터 독자 여러분의 편의를 고려하여 PC통신으로도 챔프 아트갤러리에 참가 할 수 있게 되었습니다. 컴퓨터 그래픽에 자신이 있다고 생각 하시는 독자분들의 많은 참가 바랍니다.
〈천리안, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.〉

보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞

고바위 프로필

나이: 이것만은 비밀
키: 딱 170cm
좋아하는 장르: 롤플레잉
싫어하는 음식: 생선류와 바나나
좋아하는 음식: 레스토랑 정식 종류를 제일 좋아함
보유 게임기: 새턴, 플레이 스테이션, MSX, 슈퍼 알라딘보이

안녕하셨습니까? BH(BIG HEAD)단의 수령 고바위 인사올립니다. 무더운 여름도 슬슬 지나가는군요. 저는 올 여름에 4Kg이 빠졌는데 어떠신지요? 예!? 퀴즈풀이하며 머리 긁다가 한움큼이 빠졌다고요? 그래도 고민하진 마십시요. 머리카락 한움큼이래봤자 지방질 4Kg보다는 가볍잖습니까? 이제 여름도 다갔으니 시원한 바람받으며 연필이나 굴려 보는 것은 어떨지…

고바위의 뒤죽박죽 게임 퀴즈

초급 으라차차~ 숨어라 동지들 이여 초복이다!

1. 『천외마경 제 4의 묵시록』에서 최초의 보스로 등장하는 이 캐릭터의 이름은 무엇일까요? 지방은 알래스카입니다.
❶프리저 ❷순은의 브리자드
❸화이트 데빌 ❹순은의 브리드

2. 『라스트 브론크스』에 관한 문제입니다. 역시 캐릭터의 이름 알아맞추기인데… 무기로는 돈파를 사용하며 군복바지를 입고 있는 이 캐릭터의 이름은 무엇일까요?
❶리사 ❷요코 ❸토미 ❹나기

3. 코나미의 유명한 어드벤처 게임인 『폴리스 너츠』의 주인공 조나단 인그램을 괴롭히는 라이벌의 이름은 무엇일까요?
❶토니 레드우드 ❷톰 레드
❸레니게이드 ❹토니 레니게이드

4. 『포포로크로이스』의 여자 주인공인 나르시아가 황금의 열쇠를 이용하여 변신한 뒤에 사용하는 이름은 무엇일까요?
❶린린 ❷키얀 ❸카이 ❹키루

5. 『더 킹 오브 파이터즈 '96』에서 브라질 팀에 하이데른을 대신해서 새롭게 소속된 캐릭터의 이름은 무엇입니까?
❶아테나 ❷메튜어 ❸카츄아 ❹레오나

6. 스퀘어가 만들어낸 최초의 격투 게임인 『토발 넘버1』에서 흑성 토발의 황제이며 게임의 라스트 보스인 우단은 어떤 동물의 모습을 하고 있을까요?
❶코끼리 ❷토끼 ❸악어 ❹멧돼지

7. 이번에 에닉스에서 SFC용으로 리메이크되는 드래곤 퀘스트는 시리즈의 몇번째 작품이며 부제는 무엇일까요?
❶3번째, 인도하는 자들 ❷4번째, 그리고 전설로…
❸3번째, 천공의 신부 ❹3번째, 그리고 전설로…

8. 제 4차 로보트대전S에서 등장하는 캐릭터로 커다란 낫을 무기로 들고 있으며 3대의 비행기가 합체하여 각각 육, 해, 공의 기능을 갖추는 로보트는?
❶컴배틀러V ❷진. 겟타 ❸겟타 드래곤 ❹가이킹

중급 드디어 중반전 돌입. 전우들이여 죽는다면 냄비속에서 만나세~

1. 최근 가정용으로 이식된 『스트리트 파이터ZERO2』. 이 게임의 첫번째 발매 기종은 PS였습니다. 그렇다면 이 PS용의 발매에서 새턴용의 발매까지는 며칠 차이일까요?(각 소프트웨어의 발매일은 제외하고 계산하십시오)
❶32일 ❷35일 ❸37일 ❹30일

2. 버철 파이터 시리즈에서 핸섬한 외모와 늘씬한 체격으로 인기를 끌고 있는 금발의 파이터 잭키의 직업은 무엇일까요?
❶바운티 헌터 ❷모험가
❸도장사범 ❹인디카 레이서

3. 『포포로크로이스 이야기』에서 하늘에 떠 다니는 이 섬을 무엇이라고 할까요? 이곳은 피에트로 일행이 플라이 요트를 이용해 올라갔던 섬을 말합니다.
❶브리오니아 ❷브리타니아
❸브라키니아 ❹브루타니아

4. 이제는 SNK의 대표작이라고도 할 수 있는 『더 킹 오브 화이터즈』시리즈. 그 최신작인 96에는 몇 명의 신 캐릭터가 등장할까요?(기본적으로 선택 가능한 캐릭터만을 말함)
❶6명 ❷7명 ❸8명 ❹9명

5. 닌텐도의 대표적인 RPG 『젤다』시리즈. 이 시리즈의 SFC판인 『젤다의 전설』에서 젤다는 공주의 이름을 말합니다. 그렇다면 과연 주인공의 이름은 무엇일까요?
❶아크 ❷호브 ❸링크 ❹폴

6. FC에 이어 SFC로, 그리고 PS로 이번을 거듭해온 반프레스토의 『로보트 대전』시리즈. 96년 12월에 발매 예정으로 되어 있는 시리즈 최신작 『신 슈퍼 로보트 대전』에 등장이 확정되어 있지

않은 캐릭터는?
❶대공마룡 가이킹 ❷볼테스V ❸자븐글 ❹건담W

7. 여신전생 시리즈로도 유명한 아트라스가 제작한 대전형 격투액션 게임은 이중에 어느 것일까요?
❶호혈사 일족 ❷피스트
❸어드벤저 ❹페이탈 블러드

8. 새턴용 『파이팅 바이퍼즈』에 오리지널 보스 캐릭터로 등장하는 이 캐릭터는 어떤 캐릭터일까요?
❶듀랄 ❷펩시맨 ❸마라 ❹레드아이

말급 더위와 복날에 신경쓰다 보니… 굳세게 살아라 멍멍아

1. 최근 IBM-PC로도 이식된 3DO의 인기 게임 『D의 식탁』. 이 게임의 무대가 되는 미국의 지방은 어디일까요?
❶뉴 올리언즈 ❷로스엔젤레스
❸헐리우드 ❹라스베가스

2. 패밀리용 드래곤 볼Z 시리즈에 등장하지 않았던 캐릭터는 누구일까요?
❶크우라 ❷후리자 ❸보자크 ❹트랭크스

3. 국내에 『다크 스토커즈』로 등장했던 캡콤의 격투 게임 『뱀파이어』. 첫번째 작품의 주인공은 디미트리 맥시모프였습니다. 그렇다면 두번째 작품 헌터의 주인공은 누구일까요?
❶데미트리 ❷모리간 ❸도노반 ❹아나카리스

4. 『아랑전설3』에서 숨겨진 캐릭터로 최종 보스로 등장하는 이 캐릭터의 이름은 무엇일까요?
❶야마자키 ❷진숭수 ❸루갈 ❹진숭뢰

5. 다기종으로 등장한 『시공탐정DD』에서 주인공의 직업은 탐정입니다. 그렇다면 그 정체는 무엇일까요?
❶외계인 ❷좀비 ❸드라큐라 ❹수인족

6. 마장기신 중에 하나인 사이버스타의 조종사 안도 마사키. 그가 원거리 공격용으로 거느리고 있는 '하이 패밀리어'는 두마리의 귀여운 고양이 모습을 하고 있습니다. 이 고양이들의 이름은 무엇일까요?
❶시로와 메리 ❷메리와 쿠로
❸시로와 쿠로 ❹사라와 메리

7. 최근에 발매된 『버철 파이터 키즈』. 인기 캐릭터들의 귀여운 모습을 표현한 캐릭터 상품입니다만… 이 귀여운 게임에서 오리지널 보스로 등장하는 캐릭터는 누구일까요?
❶펩시맨 ❷크리스탈 듀랄 ❸황금 듀랄 ❹마라

8. PC엔진에서 큰 인기를 얻었으며 최장시간 RPG로도 유명한 허드슨의 『천외마경Ⅱ 만지마루』에서 귀신족의 피를 이어받은 캐릭터의 이름은?
❶만지마루 ❷가부키 ❸극락태랑 ❹오키누

지난호 정답
●초급 : 1, 3, 2, 3, 2,1 , 4
●중급 : 3, 1, 2, 1, 3, 2, 3, 1
●상급 : 1, 2, 3, 3, 3, 1, 3, 2

이달의 장원 / FF7 체험판 CD

• 이영승 :

이달의 준장원

• 김승현 :
(20점)

이번의 퀴즈 응모자 중에 20점이 되는 분은 두명 있었습니다. 그런데 1등을 이영승 군으로 했습니다. 이번만은 저 바위의 멋대로 였습니다. 이유는 이름이 저의 은사이신 중2때 담임 선생님과 비슷했기 때문입니다(선생님의 성함은 이승영). 물론 다른 이유도 있습니다. 영승군의 상대방인 김승현군이 게임챔프를 '이런 잡지'라는 말로 표현했기 때문입니다. 이런 슬픈 일이… 저는 모든 독자들이 챔프를 사랑하고 있는 줄 알았는데 단지 상품 때문에 응모를 하다니… 그래서 이달의 장원은 이영승군입니다. 축하드립니다.
하지만 1등이 두명인 관계로 토발 넘버원은 수포로 돌아갔습니다. 그래서 아쉽지만 FF7 체험판 CD를 사이좋게 드립니다.

챔프점수 1,000점의 예비 매니어들이 없다!?

이달에는 장원 준장원들이 20점들이기 때문에 챔프점수 1,000점의 예비 매니어들은 없습니다. 물론 이 점수들은 지난호 초급 문제가 7문제밖에 되지 않았기 때문에 +1점씩을 한 것입니다. 괜히 이상한 생각하지 말아요. 우리 다음달에는 열심히 해봅시다!!

퀴즈마왕 바위에게 도전하는 용사 지망생들

• 김태오 :
(19점)

음… 태오군의 엽서는 이상하리만큼 친근감이 넘치는군요. 엽서에 사랑하는, 존경하는 고바위님이라고 써 보내시다니… 혹시 남자같은 이름을 가진 여자분이 아니신지요? 정말 안타깝습니다. 한문제 차이로 장원의 대열에도, 1000점의 대열에도 끼지 못하셨다니… 다음호에는 조금만 더 힘내주세요.

• 조종호 :

종호군, 부산에 살면예 모두 고렇게 대는 깁니까? 아니믄 우째자고 지한테 사투리로 편지를 썼는 감요? 다음부터는 그러지 마세요. 학교에서 표준어 사용하지 않나요? 고바위 X먹일 심산이었다면 계산 착오입니다. 저는 전라남도에서 태어나 부산의 큰댁에도 자주 갔었지요. 후후후… 저도 촌에서 서울 올라온 몸입니다. 부디 열심히 공부해서 서울에 좋은 직장 가질 수 있길 바랍니다.

• 정우식 :

아!~ 이건 정말 중요한 어드바이스였습니다. 독자들이 보낸 퀴즈를 실지말라는 말, 맞는 말입니다. 그것을 실어주면 그 독자들은 답을 알게 되니 유리한 입장을 가지게 되지요. 음음… 좋습니다. 앞으로 독자들의 퀴즈는 실지 않겠습니다. 우식군, 점수 뺏기지 않으려고 노력 많이 하는군요. 하지만 17점입니다. 더 노력하세요.

• 이종훈 :
(18점)

상품이 토발 넘버원이라서 처음으로 도전한다구요!? 어허~ 결국 물질에 눈이 멀어 똥 빠지게 문제를 푼 것이군요. 사심을 가지고 다가서면 장원은 불가능할 것입니다. 마음을 비우세요. 그리고 문제를 하나 적어서 보내셨는데 이 문제는 잘못된 것입니다. FF5에서 라스트 보스보다 강한 적 2마리는 오메가와 신룡입니다. 흉내장이 고고를 어떻게 상대하셨는지는 모르지만 고고는 정말로 쉬운 상대입니다. 그럼…

• 최중경 :
(17점)

후~ 사정을 읽어보니 그동안 노력했던 모습이 보이는군요. BUT! 고득점이 아니고서야 제 맘대로 상품을 줄 수는 없는 것 아닙니까? 이 점을 양해해 주십시오. 그리고 돌나라 왕자 바위님이라구요. 표현이 상당히 귀엽고 재미있군요. 마음에 들었습니다. 별볼일 없는 돌나라라도 왕자님이면 마음편히 행복하게 살겠죠. 물나라 왕자님 중경군도 마음편히 행복하게 사세요.

여러분과 친구가 되고 싶어요!

짧은 기간이었지만 『고바위의 뒤죽박죽 게임퀴즈』를 이끌어 오면서 여러명의 매니어들과 친해진 듯합니다. 앞으로도 이런 관계를 계속 유지하고 싶구요 새로운 친구들도 많이 응모해 주세요. 여러분과 친구가 되고 싶거든요. 아! 다음달의 장원 상품은 『FFⅦ』 체험판 CD입니다. 이번에도 역시 준장원은 비밀입니다. 사실 준장원은 제 기분에 따라 순간순간 변하거든요. 그럼 여러분 다음달에 봐요~~

고바위의 고전게임 한마당

음~ 64비트 게임기까지 등장한 작금의 흐름에 8비트 게임을 소개한다는 것은 시대를 거역하는 것인지도 모르지만 너무나 권하고 싶어 이렇게 글을 씁니다. 그 게임의 이름은 무엇인가? 그것은 바로 『드래곤 볼Z』입니다. RPG형식을 갖추고 있는 이 게임은 당시 드래곤 볼 팬들에 의해서 엄청난 인기를 얻었던 게임입니다. 패밀리를 가지고 계신 독자가 있다면 한번 구해서 해보십시오. 저는 이 게임의 시리즈 덕택에 밤잠을 설쳤습니다.

보내실 곳
서울시 용산구 청파3가 29-16 운먼빌딩 2층
우편번호 : 140-133
「고바위의 뒤죽박죽 게임퀴즈 담당자」 앞

애니 정보국

국외뉴스

극장용 애니메이션 X 개봉

파이브 스타 스토리, 환마대전 등의 장편극장용 애니메이션을 제작해 온 카토카와(角川)서점이 올해에도 최고의 화제작인 「X」와 「슬레이어스 RETURN」을 개봉했다. 클램프의 원작을 기본으로 한 「X」는 극장용 애니메이션인 「불새-봉황편」, 「은하철도999」 등을 제작한 린 타로우가 감독을 맡아 원작에 가까운 그림과 내용을 작품으로 했으며 일본의 록그룹인 「X」가 주제가를 담당하여 화제가 되고 있다.

「X」는 원작의 내용을 수정하여 1999년 약속의 날까지 몇일 안남은 세계 종말이 눈앞에 다가온 상태에서 벌어지는 오리지널 스토리로 구성되었다.

미야자키 하야오의 애니메이션 전 세계로 공개

「천공의 성 라퓨타」, 「바람의 계곡 나우시카」 등의 장편 애니메이션을 제작한 미야자키 하야오의 애니메이션이 디즈니를 통해 전 세계로 공개된다.

지난 7월 23일 미야자키 하야오 애니메이션의 스폰서인 「토쿠마그룹」(주식회사 토쿠마서점, 주식회사 스튜디오 지브리, 대영주식회사 등)과 「브에나 비스타 홈 엔터테인먼트」(디즈니 비디오 및 가정용 소프트웨어 공급) 및 「브에나 비스타 인터내쇼날」(월트디즈니 컴퍼니의 극장용작품 배급) 등의 디즈니사와 영화, 비디오의 전 세계배급에 대한 계약을 체결하였다.

그와 관계되어 내년 여름에 공개할 예정인 「모노노케 히메(괴물공주)」와 스튜디오 지브리가 현재까지 제작한 애니메이션에 대한 전세계 배급을 디즈니가 맡기로 되었다.

현재 예정된 작품은 「천공의 성 라퓨타」, 「바람의 계곡 나우시카」, 「이웃의 토토로」, 「마녀의 우편배달편」, 「추억이 방울방울」, 「붉은 돼지」, 「평성너구리합전 퐁포코」, 「귀를 기울이면」의 8작품이다. 그외에도 토쿠마가 제작한 SFX영화 「가메라2」등의 토쿠마가 제작한 영화에 대해서도 전세계로 배급할 예정이다.

「갈포스」 새로운 시리즈 제작

1986년에 오리지널 비디오 애니메이션으로 제작되어 왔던 갈포스가 10년만에 리메이크 된다. 올 12월에 제작에 들어갈 이 작품은 원래 건 스미스 캣츠와 버블검 크라이시스의 캐릭터 디자이너인 소노다 겐이치(園田建一)와 애니메이션 기획업체인 아트믹, AIC가 제작하여 인기를 얻었던 SF애니메이션을 뼈대만 남기고 다시 제작하는 형태로 제작된다.

86년의 등장인물을 그대로 사용하여 다시 제작될 「갈포스」는 여성만이 존재하는 종족 「솔노이드」가 이스트포스와 웨스트포스로 나뉘어져 오랜 전쟁을 반복하고 있는 우주를 무대로 이스트 포스에 소속된 주인공 라비가 탑승한 전함을 중심으로 평화를 향한 전쟁이야기가 그려질 예정이다.

새로운 애니메이션 기동전함 나데시코 방영결정

아사미야 키아(麻宮騎亞)원작의 「유격우주전함 나데시코」가 TV애니메이션으로 제작, 10월부터 방영된다. 목성에서 온 정체불명의 적을 쓰러뜨리기 위해 각가지 초능력을 지닌 엑스퍼트들이 네르갈중공업에 모여 신형전함 나데시코에 탑승, 우주로 간다는 내용이다. 캐릭터의 원안은 아사미야 기아, 캐릭터 디자인에는 「마크로스7」의 코토케이지(後藤圭二), 애니메이션 제작은 지벡이 맡는다.

OAV, 「철완바디」·「투신전 2편」 출시

OAV가 「철완바디」,「투신전 2편」을 출시해 화제를 모으고 있다.

「철완바디」는 「패트레이버」, 「궁극초인 R」의 유우키 마사미가 원작을 맡고, 「요수도시」, 「쥬베이인풍첩」의 가와지리 요이쇼우가 감독과 콘티를 담당한 작품이다. 이 작품의 원작은 소년선데이 스페셜에 연재되었던 작품으로 완결짓지 못한 채 끝난 미완의 작품으로 성인 액션물을 전문적으로 제작해왔던 가와지리감독이 어떤 형태로 구성해 놓았는지가 볼만한 요소이다.

주 내용은 수험생인 센가와 츠토무(남성)가 우주범죄자 크리스텔라 레비를 쫓아 지구에 온 우주연방조사관 바디 시폰 알테이라(여성)의 실수로 중상을 입자 그 책임을 지기 위해 츠토무와 합체하게 된다. 몸하나로 수험의 의무와 형사의 의무를 지니게 된 두사람에게 레비는 계속하여 자객을 보내게 되고 그 때마다 츠토무는 바디로 변신해 해치우나 때때로 여자로 변신한 것을 사람들에게 들키거나 알몸으로 거리를 지나가야 하는 망신을 톡톡히 당하는 등의 코믹한 내용으로 구성되어 있다.

한편 투신전 2편은 「결사」의 계획을 알고 저지하려는 「에이지」와 「결사」에게 세뇌되어 일시적으로 에이지와 싸웠던 「소피아」, 그리고 결사의 뒤를 쫓는 새로운 캐릭터 「트레이시」가 등장한다. 투신전을 현재 1편이 지난 게임챔프 9월호에 소개된 바 있다.

사이버 포뮬러 신작, 「사이버 포뮬러 사가」 내놓아

근 미래시대, 슈퍼컴퓨터를 탑재한 슈퍼카의 레이싱대회 사이버포뮬러의 새로운 시리즈가 등장했다. 이번 이야기는 전작 ZERO에서 1년 후 월드 그랑프리 마지막 결승전인 오스트리아 그랑프리에서 주인공인 하야토가 조급한 나머지 파트너인 컴퓨터-아스라다의 경고를 무시하고 달리다가 하이네른의 자동차와 접촉하여 실격하게 되는 부분에서 부터 시작한다.

TV시리즈 이후 매년마다 새로운 시리즈가 등장했던 사이버 포뮬러시리즈는 이번에도 원작에서 세월이 흐른 것에 기준을 두고 내용이나 캐릭터의 외모나 내면의 성장을 표현했다.

에반겔리온 PC 게임으로 등장!

최근 선풍적인 인기를 모으고 있는 애니메이션 「에반 겔리온」의 게임화가 결정되었다. 가이낙스는 PC용 에반 겔리온에 대해 다음과 같이 발표하였다.

1. 윈도95용 CD ROM
2. 연내 발표
3. 오리지널 스토리의 어드벤처
4. PC용 게임의 오리지널 캐릭터 등장

아쉽게도 게임 화면 사진의 발표는 없었지만 게임외에도 윈도용 스크린 세이버모음 등을 가을에 발매한다고 한다.

국내뉴스

투니버스, 「영혼 기병 라젠카」 제작 중

만화영화 전문 케이블 TV인 투니버스가 애니메이션 시리즈 「영혼기병 라젠카」를 제작한다. 영혼기병 라젠카는 「서울화학」, 「코코엔터프라이즈」, 「한국 기술 금융」 등이 참여하는 형태로 총 26억여원의 제작비를 들여 국내 TV시리즈물로 제작한다고 밝혔다. 지난 해 말부터 캐릭터 디자인을 시작한 투니버스는 기획, 제작을 마치고 내년 5월경에 방영할 예정이다.

「영혼기병 라젠카」는 영혼과 물질의 합성체인 로봇 라젠카가 지구의 침략자 아트만과 맞서 싸운다는 스토리로 순수 창작 시나리오로 전개된다. 또한 여기에 나오는 로봇과 디자인은 한국 고유의 장군복과 전통 문양이 어우러져 한국적인 캐릭터 제작에 열중할 것이라고 밝혔다.

게이브미디어, 디지털 애니메이션 제작

게이브 미디어가 총 12억원의 제작비를 들여 풀 애니메이션인 꼬맹이 노래방 「통통이 삼총사」를 제작, 출시한다. 이 타이틀은 전과정을 컴퓨터 기술로 애니메이션 처리하여 한국 몬테쏘리를 통해 출시한다.

꼬맹이 노래방 「통통이 삼총사」는 어린이들의 실생활에서 얻을 수 있는 생활영어를 유아학습용으로 20분짜리 10편의 비디오이다. 「통통이 삼총사」는 컴퓨터 애니메이션 제작 S/w인 「RETAS」를 이용 제작했다. 특히 어린이들의 완전한 영어 발음을 위하여 월트 디즈니의 성우들이 직접 출연했다. 게이브 미디어는 아빈 애니메이션을 몬테쏘리와 계약을 맺고 이달 중순부터 판매한다. 또한 이 애니메이션은 앞으로 CD ROM으로 출시할 예정이라고 밝혔다.

문의처: 게이브 미디어(02-786-9568)

금강기획, 애니메이션 사업 진출

금강기획이 국내 애니메이션 전문업체인 대원동화와 애니메이션 공동제작 협정을 맺고 본격적으로 애니메이션 사업에 진출할 예정이다. 금강 기획은 이에 따라서 본사에서 협정을 맺고 국내외 공동 시장 진출을 모색하고 있다. 또한 금강 기획은 본격적인 진출을 위해 애니메이션 제작과 기획을 공동으로 추진하며 마케팅 전략 수립 및 시장조사와 이벤트 등은 금강기획이, 애니메이션 제작은 대원동화가 맡아서 할 것이라고 밝혔다. 또한 애니메이션 사업과 관련하여 앞으로 캐릭터 사업 및 극장용 애니메이션, 게임 등도 기획중이다. 금강기획과 대원동화는 현재 환경보호를 주제로 한 장편 공상과학만화영화를 기획 중이며 완구 캐릭터 업체를 대상으로 공동으로 사업을 펴나갈 업체를 물색하고 있는 것으로 알려졌다.

KBS, 만화 「꼬비꼬비」 스테레오 방송

KBS가 제작한 TV만화영화 「꼬비꼬비」를 한국 TV만화 사상 최초로 스테레오로 방송한다. 「꼬비꼬비」는 KBS가 지난 92년 만화영화 시나리오 현상 공모작 당선작으로 지난 해 1탄이 좋은 반응을 얻자 이번에 새 시리즈를 내놓은 것이다. 이에 따라 우리 TV만화영화도 좋은 음질의 감상을 할 수 있게 되었다.

꼬비꼬비는 1탄의 경우 재미있고 예쁜 캐릭터로 옛날 이야기를 담아 미국에서 좋은 평가를 받으며 수출했던 작품이다. 이번 2탄으은 낮도깨비인 홍두깨와 망태 도깨비가 새로 등장, 밤도깨비와 어린이들이 함께 모험을 해나가는 형식으로 진행된다. KBS와 한신 프로덕션이 제작한 「꼬비꼬비」는 8월 23일부터 매주 금요일 저녁 6시 30분에 2TV에서 방송되고 있다.

아기공룡둘리, 피노키오 어깨동무 흥행

어린이용 영화인 「피노키오의 모험」과 「아기공룡 둘리-얼음별대모험」이 가족단위 관객들로부터 잔잔한 인기를 얻고 있다. 지난 27일 개봉된 「피노키오의 모험」은 어린이들에게 널리 알려진 원작 동화를 현대 감각에 맞게 각색한 애니마트로닉스(애니메이션과 일렉트로닉의 합성어) 영화이다. 동물들은 전통적인 애니메이션 기법으로 만들어지는 반면 나무인형 피노키오의움직임은 전기 장치를 통해 묘사되는 방식이다. 이 영화의 주관객층은 동화 내용에 익숙한 초등학교 고학년생 등 다양하다. 현재 「피노키오의 모험」은 알려진 집계로만 서울에서 4만명이 관람하는 흥행 호조를 보이고 있다.

「피노키오의 모험」이 어린이 관객들의 감동을 이끌어내는데 중점을 둔데 비해 TV 만화영화로 널리 알려진 「아기공룡 둘리」는 캐릭터들의 재치 있는 행동으로 끊임없이 웃음을 유발한다. 현재까지 서울에서 8만명이 관람한 것으로 알려진 「아기공룡 둘리」의 관객 연령은 최저 3세에서 최고 12세까지로 다양한 편으로 현재도 어린이나 유치원생들의 단체 관람이 끊이지 않는다.

공각기동대

프롤로그

뉴포트 시티의 중심부에 있는 어느 호텔. 그곳의 한 구석에서는 어떤 나라의 외교관이 인정(認定)프로그래머를 국외로 데려가기 위해 설득을 거듭하고 있었다. 이러한 상황을 파악한 공안 6과는 현장에 대규모 병력을 투입한다.

한편, 공안 6과와는 달리 공안 9과는 문제의 외교관을 제거하기 위해 쿠사나기 모토코이외의 팀을 투입시킨다.

공안 6과는 인정프로그래머를 국외로 데려가는 것은 무기유출금지에 저촉하며 유괴의 의혹을 지니고 있다는 혐의를 외교관에게 일러주고 프로그래머를 돌려달라고 요구한다. 그러나 외교관은 외교면책특권을 들어 요구를 묵살하고 프로그래머는 망명을 희망하고 있으며 이미 서류에도 사인했으므로 돌려보낼 수 없다며 억지 주장을 편다. 관계서류를 보여달라는 공안 6과에 일주일 후면 도착할 것이라며 모든 것을 조작한 외교관에게 공안 6과는 그에 대해 조치할 방법이 없었다.

평화를 지키는 민주주의 문명국이라며 의기양양하게 돌아가는 외교관에게 반문하면서 순간 창쪽에서 총탄이 날아와 외교관의 몸을 파괴시킨다. 쿠사나기가 창쪽에서 특수한 총을 사용하여 암살한 것이다. 공안 6과는 갑작스러운 상황에 당황하면서 총알이 날아오는 방향을 향해 총을 발사한다. 그러나 쿠사나기는 그러한 공안 6과의 대원들을 비웃듯이 입가에 미소를 띄우며 자신의 몸을 배경에 맞추어 투명하게 만드는 열광학미채를 사용하며 밤의 풍경속으로 사라진다.

어느 빌딩의 옥상에서 호텔을 바라보는 쿠사나기 모토코

"노이즈가 많은데!", "오늘 왜이래…"라며 말을 끌고 디바이스에서 라인을 빼는 모토코

특수센서로 방을 감시하고…

열광학미채를 준비중…

밑의 상황을 모토코에게 보고하는 토그사와 바트.

공안 6과보다 한발앞서 침투하는 모토코

돌격해 들어가는 공안 6과의 돌격대

프로그래머를 돌려받으려는 6과는 외교관에게 주장을 묵살당한다.

누군가가 침투해 온 것을 알아챈 보디가드는 외교관에게 이사실을 보고하고….

모토코의 총탄에 맞자 외교관의 몸은 파열되고…

재빠르게 공안 6과에게 공격을 가한다

총탄이 날아오는 방향으로 응사하는 6과의 대원들

체포하러 온 6과에게 외교면책특권을 주장하는 외교관

창밖을 확인하는 6과의 책임자

그이 눈에는 배경속으로 사라져가는 모토코의 모습이 보였다

OPENNING - GHOST IN THE SHELL

2029년. 전자와 IC칩. 소프트웨어와 하드웨어. 네트워크와 빛이 연결된 세상에 인간들은 과학의 진보에 맞추어 모습을 바꾸게 되었다. 소수의 뇌부분과 뇌에 맞추어 인간의 독특한 능력을 컴퓨터와 접합하게 해주는 AI의 등장. 그리고 사이보그화된 인체-「의체」를 지니게 된 미래의 인간은. 인간이라기보다 흡사 로보트와 같은 존재가 되어버렸다.

뇌와 같은 소수의 부분을 제외한 모든 부분은 인조적인 부품으로 대체할 수 있게 되었으며 인체 일부분을 이용하여 직접 컴퓨터와 네트워크에 연결하게 되었다. 그러나 자신의 모습을 볼 수 없는 인간은 자신의 존재에 대해 의심을 갖게되고 황폐화된 면을 지니게 되었으며 정신력이 약해지게 된 인간은 네트워크를 통한 세뇌에 의해 남에게 지배받는 현상이 일어나게 되었다.

그 때문에 자신이 인간임을 칭하는 단어가 정착되게 되었다. 인간이란 개체를 나타내는 의미이며 사람이란? 마음이란? 등의 의문의 회답으로서 정신적인 개체를 의미하는 단어인 「고스트」나. 인공적으로 기억이 만들어져 체험하게 되는(주로 세뇌당한) 뜻하는 「모의 인격」 등이 대표적인 단어이다.

특히. 이 이야기에 등장하는 「인형사」는 모의 인격으로 사람을 조작하여 연속적인 범죄를 일으킨다.

OPENNING에서는 미래의 인간의 샘플로서 쿠사나기 모토코가 재창조되는 것을 그렸으며 이는 미래의 인간이 대부분 이러한 형태로 재창조되는 것을 의미한다.

미래의 인간은 이와 같은 형태로 멘터넌스를 받는다는 예시를 단편적으로 보여주고 있다

아무일 없듯이 보통의 인간처럼 잠에서 깬 모토코

고스트를 가진 자들은 자신이 가지고 있는 정신-고스트와 존재에 대해 여러가지 의문을 지니고 있다

모의 인격

어느날 외무 대신의 통역을 맡고 있던 여성의 AI를 통해 바이러스가 침입했다. 침입 시간은 23분정도 진행되었고 역탐지를 걸었지만 7분마다 장소를 이동하며 5초씩 침투하는 중이었다. 완전히 침투하는 데에는 HA-3. 두시간정도. 이를 탐지한 공안 9과-공각기동대는 이동하는 범인을 추적하기 시작한다.

한편 거리의 쓰레기를 청소하고 있던 두명의 환경미화원중 한명은 어디론가 계속 전화를 걸고 있었다. 환경미화원은 현재 별거중이며 딸 하나를 지닌 자로서 최근 자신의 부인이 별거중에 바람을 피우고 있다고 의심하던 중 술집에서 어느 친절한 해커를 만나 공중전화를 이용. 부인을 바람을 피운다는 결정적인 증거를 잡기 위해 해킹을 하고 있었다.

정기적인 코스를 돌며 쓰레기를 치우던 두명의 차 앞에 빠른 속도로 한대의 자동차가 스쳐지나간다. 자동차에 타고 있던 사람은 공안 9과의 바트와 이시가와였다. 두 사람은 계속 이동하며 침투하는 해커의 정체를 파악하기 위해 추적하는 중이었는데 현장에 도착했을 때는 해커는 사라진 다음이었다. 그러나 해킹한 시간에 청소차가 있었다는 사실을 안 바트는 즉시 상황을 쿠사나기 모토코에게 보고하고 모토코는 9과의 총책임자인 아라마키에게 청소차의 위치를 추적해줄 것을 부탁한다.

한편. 회사로부터 자신들이 경찰에 추적당하는 것을 알자 해킹을 걸던 환경미화원은 해킹이 탄로났다고 판단. 자신에게 해킹을 걸게 해준 친절한(?) 해커에게 한발 먼저 달려가 알려주려고 한다.

청소부에게 해킹을 하게 한 해커는 청소차가 다니는 정기적인 코스마다 한발 먼저 도착하여 해킹 장치를 사용하여 외무대신의 통역에게 바이러스를 침투시켰고 증거를 청소부가 치워버리도록 한 것이었다.

청소차 뒤로 미행하는 차를 발견한 해커는 자신을 추적하기 위해 온 것을 알고 고속철갑탄을 장착한 기관총으로 공격한다. 그 덕택에 9과의 추적차량은 뒤집어지고 탄창을 갈아낀 해커가 재차 공격하여 차량을 폭파시킨다. 폭파 직전에 탈출한 모토코에게 해커가 공격하려하는 순간에 해커의 뒤쪽에서 바트가 다가온다. 수적인 열세를 파악한 해커는 열광학미채를 뒤집어쓰고 투명한 상태로 배경과 동일해진 다음 도망치기 시작한다. 공간의 굴곡을 어렴풋이 파악하여 총을 쏘지만 해커는 빠르게 중국인 시장쪽으로 사라진다. 위기에서 벗어난 모토코는 바트와 토그사에게 적을 다른 방향에서 추적할 것을 지적하고 건물을 옥상으로 올라가 적을 파악한다. 시장의 한가운데에서 적을 추적하던 바트는 해커와 총격전을 벌이게 되고 해커는 강쪽으로 도망치다가 모토코와 접전. 다시 뒷골목쪽으로 도망친다. 용도를 다한 열광학미채를 벗어던지고 도망가는 해커는 완벽히 도망쳤다고 생각하고 입가에 웃음을 띄운다. 그러나 그의 뒤에서 열광학미채를 사용한 모토코가 맨손의 싸움을 걸고 얼떨결에 공격을 받은 해커는 대항하지만 프로페셔널인 모토코의 상대가 될 수 없었다.

체포된 해커는 아무것도 불지 않겠다고 말하지만 바트는 인형사에게 조종당한 자에게 들을 정보는 아무 것도 없다고 한다. 모토코와 바트는 고스트가 없는 그래서 조종당한 해커를 오히려 동정하는 듯이 말한다. 고스트가 없는 인형은 슬픈 것이라고 특히 붉은 피를 흘리는.... 사건의 주범은 역시 인형사가 조종하는 자로 내란 중인 어떤나라의 반정부 세력의 고위인사에게 의뢰받어 일본의 외무대신과 어떤나라의 대표자와 회담 중에 통역을 시켜 습격하도록 인형사를 시켜 타인에게 테러리스트라는 모의 인격

을 주고 또 한사람에게 그 증거를 치우도록 별거중이라는 모의 인격을 주어 일을 벌이도록 한 것이었다. 9과의 아라마키는 대원을 집합시켜 대령을 체포를 명령한다. 아라마키는 화면의 모니터 저편에서 보이는 사건의 주범은 마치 인형과 같은 자였다는 인상을 지울 수가 없었다.

조종받은 환경 미화원은 자신의 기억이 모의 인격이었다는 사실에 충격을 받고 자신이 지니고 있었던 사진조차 자신의 눈에는 아내와 딸이 보이도록 조작되었다는 것을 들으며 충격받는다. 또한 자신의 기억을 지울 수 없다는 것을 알게되자 위조된 기억을 가지고 살아야하는 자신에게 의미를 알 수 없는 눈물을 흘리기 시작한다.

모토코는 남자를 보며 자신의 존재에 대해서 의문을 가진다. 그 의문을 해소하는 장소는 강이었다. 강은 의체를 가진 사이보그에게는 어떤면에서 죽음의 장소와 같다. 그러한 상황에서 모토코는 존재에 대한 실험을 더욱 더 원하는 것 같았다. 보트 위에 올라온 모토코에게 바트의 모습이 시각안에 들어왔다. 바트는 모토코의 행동에 대해 정상이 아니라고 말하지만....

헬리콥터에서 내리는 외무대신과 대담하는 공안 9과의 책임자 아라마키.

외무대신의 통역을 맡고있는 여성에게 바이러스가 침투된다. 완벽하게 침투할 수 있는 시간은 약 두시간정도...

해커의 조사에 들어가는 모토코와 토그사

쓰레기를 담는 환경미화원들. 한명은 계속 어디론가 전화를 걸고 있다.

청소차 앞을 급하게 지나가는 자동차. 충돌할 뻔한 두사람은 욕을 퍼붓는다

방금 청소차가 지나갔다는 것을 확인한 바트

청소차를 추적하기 위해 자신의 AI로 자동차를 운전하는 모토코

공안 9과에서 청소차의 위치를 추적한다

경찰이 찾고 있다는이야기를 듣자 미화원은 자신은 도와준 해커에게 알려야 한다며 코스 하나를 뛰어넘는다

청소차를 추적하는 바트

전화기에 해킹장치를 장착하는 해커

청소차 뒤에 미행하는 차를 발견하자 해커는

고속철갑탄으로 모토코의 차에 발사한다

재차 공격을 받는 모토코의 차. 정신을 차린 두사람은 급히 탈출한다

탄창을 갈은 다음 총탄을 퍼붓는 해커

폭발에 의해 날아가는 모토코

열광학미채를 뒤집어쓰고 도망치는 해커

응원하러 온 바트는 해커를 확인하려 한다

열광학미채를 사용하지만 공간에 일부의 굴곡이 발생한다

희미한 굴곡을 향해 총을 발사하는 바트

그러나 해커는 재빠르게 도망간다

한편 모토코는 빌딩의 옥상에서 해커의 위치를 파악하려하고

해커가 도망친 곳은 중국인 시장

시장의 한 길목에서 주위를 살피는 바트

골목 저 편에서 광학미채복이 잠시 탄로나자 바트는 시민에게 엎드리라고 외치며 총을 꺼낸다. 그러나 해커는 바트를 향해 무차별적으로 발사하지만 이를 피한 바트는 해커를 쫓아 총격전을 벌이게 된다

강쪽의 나룻배 위로 도망친 해커. 이를 쫓던 바트는 적의 위협 사격에 때문에 놓치고 만다

다른 빌딩의 옥상에서 해커에게 기관총을 발사하는 모토코와 이에 대항하는 해커

해커는 열광학미채를 벗어던지고 강쪽으로 도망간다. 완전히 따돌렸다고 안심하여 웃음을 띄우는 해커

순간 인기척을 느낀 해커는 총을 발사해본다

열광학미채로 해커가 보이지 않는 곳에서 공격하는 모토코

해커도 대항하지만 모습이 안보이며 프로인 모토코에게 격투로 이긴다는 것은 무리였다

열광학미채를 해제한 모토코

"난 아무것도 불지 않는다!"라고 단호히 말하는 해커

"분다고? 자기가 누군지도 모르는 주제에 멍청한 놈!"

자신이 모의인격을 체험했다는 것에 대해 놀라는 해커

"고스트가 없는 인형은 슬픈것이야... 특히 붉은 피를 흘리는 녀석은..."

사건의 주범을 체포하기 위해 모인 아라마키와 공안 9과. 현장을 잡기 위해 대기중이다.

증거를 녹화하고 있는 카메라를 쳐다보는 주범

"마치 인형같은 놈이군" 아라마키는 중얼거린다

자신이 모의 인격을 체험했다고 듣는 미화원. 그에게 설정된 처, 자식 전부가 거짓이었다

모든게 거짓이란 것을 안 미화원은 자신이 지니고 있던 사진을 보며 눈물을 흘린다

사진안에는 딸도 아내도 없이 자신과 개한마리가 전부였다

미화원의 슬픈모습을 바라보는 두사람 그 모습에서 모토코는 자신의 존재에 대해서 생각한다

모토코는 자신의 존재를 실험하기 위해 강 속으로 헤엄친다

모토코를 기다리고 있던 것은 바트였다

Ani 챔프게시판

애니 챔프 게시판은 애니메이션 및 만화를 좋아하는 독자들이 그동안 읽었던 작품들의 감상문이나 느낀점 등을 게시하는 코너입니다. 엽서 또는 편지에 감상문을 써서 애니 챔프 게시판 담당자에게 보내주세요. 뽑히신 분들에게는 챔프 점수 500점을 드립니다.

아기공룡 둘리

소년잡지 「보물섬」에 12년간 연재되었고 KBS에서 TV용 애니메이션으로 제작되어 많은 인기를 끌어모은 바 있는 「아기공룡 둘리」(국민학교 시절 때 너무나 재미있게 본 기억이 난다)! 어느날 남극의 거대한 빙산 한 조각이 한강으로 흘러들어온다. 이 빙산 조각속에는 억만년 전에 멸종된 공룡이 갇혀 있었으니... 이름하여 「둘리」.

동사상태에서 깨어난 둘리는 그 모습을 드러내고, 그 날부터 고길동씨 댁에서 머물게 된다. 호기심 많고 말썽꾸러기인 둘리 때문에 고길동 씨 집은 하루도 맘 편할 날이 없다. 거기에 설상가상으로 「공포의 젖꼭지」 희동이, 외계인 도우너, 아프리카의 귀부인 타조 또치, 가수 지망생 마이콜까지 등장. 이들의 등장으로 날이 갈수록 기상천외, 대담 무쌍해지고 고길동씨의 분노는 하늘을 찌르는데...

그림도 요즘 유행하는 일본 만화풍이 아니고 우리도 따라 그릴 수 있을 정도의 그림이다. 그래서 더욱 친근한 느낌을 준다. 김수정 씨의 다음 작품을 기대하며 그럼 이만.

서동일/ 경남 마산시 합포구 자산동 310-11

The Little Dinosaur DOOLY

골든 카드

내가 최근에 트럼프 카드에 손을 대기 시작한 계기가 된 것이 이 「골든 카드」의 매력 때문이었다. 처음에 친구가 재미있다고 권해줘서 한 권 한 권 책방에서 빌려 읽어 보았는데 그 진지한 승부의 세계에서 벌어지는 일들이 나를 이 책에 푹 빠져들게 하기는 충분했다.

이 책의 스토리는 어느 부자집 말썽쟁이 아들이 아버지께 받은 10억으로 라스베가스로 가서 여러 승부사들과 함께 트럼프 게임인 포커, 블랙잭, 루렛트 게임, 다이스 게임 등으로 승부를 하여 한 사람 한 사람을 이겨가며 세계 최고의 승부사로 커가는 이야기이다. 주인공이 승부사로 커가는데 가장 큰 승부는 포커 게임이었다. 강한 승부사들의 실력에 연패를 당하다 갈등의 실마리를 풀고 마지막 한 판에 남은 칩을 모두 배팅해 일발역전으로 상대를 이기는 것을 보면 마치 내가 그 게임을 이기는 것 같은 착각을 일으키니까말이다.

끝으로 이 책을 읽으며 트럼프, 루렛트, 다이스 게임 등이 도박이라고만은 생각하지 말고 평범한 세계와는 다른 승부사들의 세계에서의 진정한 승부라고 생각하길 바란다.

박준용/ 경남 김해시 구산동 301-10

소년 탐정 김전일

IQ점프에 연재되어 큰 인기를 얻고 있는 만화가 있다.그 만화는 바로 「소년 탐정 김전일」!

일본 만화에 그 소년만 김전일로 하고 모두 일본이름으로 하는 것이 섭섭하긴 하지만 그 만화는 아주 흥미가 있다. 탐정 고우즈께의 손자인 김전일은 연속살인의 실마리를 풀어가며 범인을 찾아내는 아주 훌륭한 탐정같은 소년이다. 김전일은 현재 공부, 운동 모두 낮은 점수를 얻고 있지만 고등학교에 들어올 땐 최고의 점수로 입학했고 IQ도 무려 180이나 된다. 과히 천재적인 소년이라 할 수 있다. 맨날 잠자고 땡땡이 쳐서 성적은 뚝 떨어졌지만 그 뛰어난 머리로 범행을 저지른 범인을 잡아내는 만화다.

만화를 즐기는 모든 독자에게 비록 일본 만화지만 그 만화를 읽으면 스릴과 재미가 넘친다. 소년 탐정 김전일이란 만화가 애니메이션으로 나오면 더 큰 인기를 얻을 것 같다.우리 모두 범인을 찾으려 머리를 쓰는 김전일을 응원과 같이 보았으면 한다.

김성우/ 서울시 중랑구 신내동 449-1 경원아파트 B동 201호

날아라 번개호

옛날 TV로 본 것 같은 번개호, 요즘 5시 45분에 SBS를 틀면 나온다. 코믹한 부분도 있고 재미가 있다. 8월 1일 챔프를 사던 날 처음 본 것이 타임 보칸(사실은 펴자마자 나왔음)이다. 나는 그 순간 「날아라 번개호」라는 생각이 뇌리를 스쳤다. 이 만화는 로봇의 소재를 자연의 곤충과 동물로 삼아 이야기를 이끌어 나간다. 만화에 집중해서 보다보면 머리를 잘 썼다는 생각도 든다. 하일라이트인가? 그 부분에서 살벌한 머리를 쓴 것 같지만 주인공이 너무 우연적으로 계속 이기니 조금 시시한 감도 있다. 하지만 홀리 일당의 작전과 로봇을 보면 그런 마음이 없어진다. 그다지 그래픽은 좋지 않고 옛날 풍이 조금 들지만 괜찮은 만화이다. 요즘 폭력이나 질이 나쁜 만화가 많은 반면에 이것은 그렇게 나쁘지는 않으니 나는 좋다고 평가하고 싶다.

장주원/ 대전시 서구 가수원동 794-3번지

짱구는 못말려

귀여운 짱구, 상당한 재치를 겸비한 이 시대 최고의 개구장이인 짱구. 그런데 왜 이 만화가 인기가 좋을까? 그 이유는 여러가지가 있겠지만 나의 생각은 주인공의 선택이 좋았다고 말할 수 있다.예를 들면 드래곤 볼은 손오공이 싸움을 잘하는 등 히어로적인 면이 강하지만 짱구는 그저 평범하다. 하지만 짱구도 장점이다. 친근감이 있다는 얘기다. 친근감만이 짱구가 인기있는 것은 아니다. 드래곤 볼의 에너르기 파, 슬램덩크의 슬램덩크 슛이 있다면 짱구는 훌라 댄스가 있다. 정말 훌라댄스는 환상적이고 웃기다. 이런 짱구네처럼 행복한 가정에서 사는 것이 우리의 바램이 아닐까?

최우형/ 대구시 중구 봉산동 169-23

MAGIC
The Gathering
매직 더 개더링

■총 진행 : 매직 클럽
■감수 : 전유택
■기초 강좌 : 제 3회
- 지난호의 복습
- 덱 튜닝

지난 호의 복습

자, 지난 호에서 했던 것들을 정리해 보죠.

지난 호에서 가장 중점적으로 다루었던 부분은 '전투'에 대한 부분입니다.

전투의 단계는

- 공격자를 선언한다.
- 방어자를 선언한다.
- 데미지를 주고 받는다.

이것이 기본적인 단계이고, 이 사이에 여러 가지 fast effect가 들어갈 수 있습니다. 이 fast effect는 timing과 관련된 조금 복잡한 부분입니다. 잠시만 예를 들어보죠.

나는 grizzly bears라는 2/2(이게 무슨 뜻인지 아시죠? 파워가 2 터프니스가 2란 뜻입니다. 앞의 숫자는 이 크리처가 얼마나 상대방을 치느냐, 뒤의 숫자는 이 크리처가 얼마나 맞으면 무덤으로 가느냐 입니다.)의 그런 크리처를 소환했습니다. 상대방은 이 곰이 싫었는지, 레드의 인스턴트인 Lightning Bolt를 사용했습니다. (기억 나시죠? 인스턴트와 인터럽트는 언제라도 사용할 수 있습니다. 그럼 언제 인스턴트와 인터럽트 마법을 못 쓰죠? 예 그렇습니다. 언탭 단계와 힐링 단계에서는 인스턴트나 인터럽트 마법은 사용할 수 없습니다.) 만약에 이 라이트닝 볼트가 내 곰에게 떨어지면 내 곰은 3점의 데미지를 입게 되어서 무덤으로 가야하죠. 그래서 저는 블루의 인스턴트인 Unsummon을 사용합니다. 이 마법은 목표로 한 크리처를 그 주인의 손으로 돌리는 효과를 냅니다. 그러므로, Grizzly Bears는 라이트닝 볼트가 치기 전에 언서몬의 효과에 의해 주인의 손으로 돌아가는 겁니다. 좀 어렵죠? 일단 인스턴트는 나중에 마법을 건 것이 먼저 작동된다는 걸 아시면 됩니다.

이 타이밍에 관한 얘기는 그래서 다음 호로 미루기로 하겠습니다. 그 전까지 매직을 몇번이라도 해 보시는게 이해하는데 훨씬 도움이 되실 겁니다.

그 다음에 배운 것들이 크리처의 능력이죠? 무엇 무엇이 있었더라....

다음의 9가지입니다.

1. 플라잉 - 나는 능력입니다. 플라잉이 없는 크리처는 플라잉으로 공격하는 크리처를 방어할 수 없습니다.

2. 밴딩 - 크리처들이 함께 공격하거나 함께 방어하거나 하는 능력이었죠?

3. 퍼스트 스트라이크 - 먼저 치는 능력. 이 능력을 가진 크리처의 파워가 상대방 크리처를 충분이 죽일만큼 때린다면, 때리는 크리처는 데미지를 입지 않습니다.

4. 트램플 - 밟고 지나가는 능력이죠. 공격 측의 파워가 방어 측의 터프니스보다 많을 때, 방어자를 죽이고 남은 데미지가 상대 마법사에게 가게 됩니다.

5. 프로텍션 - protection from XXX 특정한 한 색의 마법이나 크리처로부터 피해를 거의 입지 않는 능력입니다. (그 색의 마법 모두로부터 보호를 받는 건 아닙니다.)

6. 렘피지 - 여러마리의 방어자가 달려들 때, 방어자의 수만큼 파워/터프니스가 강해지는 능력입니다.

7. 펌핑 - 마나를 사용하거나 해서 한 턴 동안 크리처의 파워 혹은 터프니스를 강화시키는 능력입니다.

8. 리제네레이션 - '치명적인' 데미지를 맞아서 무덤으로 가야만 하는 크리처를 되살리는 능력입니다. (무덤에 가 있는 크리처를 되살리지는 못합니다.)

9. 랜드 워크 - '스왐프 워크' 라면 상대방 영지에 스왐프가 있으면 이 능력을 가진 크리처가 공격하는 것을 어떤 크리처로도 방어할 수 없습니다.

자, 이 정도로 하고 이제 이번 호의 본론으로 들어가죠.

덱 튜닝

튜닝(timing)이란 동조시키다란 뜻이 있듯이, 여기서의 의미는 덱에 사용되는 카드들의 배합을 잘 맞춰서 효과적인 덱이 되도록 만드는 것을 말합니다. 아시다시피 매직은 트레이딩 카드 게임이기 때문에 수많은 카드 중에서 60장정도의 카드를 추려내야 합니다. 여기서 덱을 만드는 사람의 전략이 들어가는 거죠. 커다란 크리처들을 재빨리 소환하는 fast creature 덱이라든지, 상대방이 쓰는 마법을 모두 카운터해서 상대방이 하고 싶은 일을 못하게 하는 permission 덱이라든지, 엄청난 양의 직접 데미지를 주는 카드들을 넣어 만든 direct demage 덱 등, 모두들 자기가 선호하는 또 자신이 가지고 있는 카드, 트레이드해서 구한 카드들을 이용해서 가장 위력적인 덱을 만드는 겁니다. 물론 초보자라면 여러 가지 다양한 카드들을 사용해 보는게 게임에서 이기는 것보다 더 중요하겠지만요.

그래서 이번에는 덱을 구성하는 예를 한번 들어보려고 합니다. 물론 모든 카드 한장 한장에 대해 이 카드가 적합한지 아닌지를 설명하면 좋겠지만, 지면 관계상 그렇게는 할 수 없으므로 얼마나 효과가 있을지는 잘 모르겠습니다. 어쨌든, 중점을 둘 것은

A. 내가 가지고 있는 카드가 어떤 것들인가

가지고 있는 카드가 무엇이며 어떻게 사용되는 것들인지 충분히 숙지하고 있어야 합니다. 그러려면 카드들을 주의깊게 읽어보는 노력이 필요하겠죠. 현실을 무시할 수는 없기 때문에, 카드의 양이 많지 않은 초보자가 레어카드가 20~30장씩 들어가는 토너먼트 입상덱 같은 것을 만드려는 것은 물론 불가능합니다. 그러므로 내가 가지고 있는 카드들을 어떻게 해서 효율적으로 조합할 것인가가 중요해 집니다.

B. 덱의 주제가 무엇인가

내가 이 덱을 사용하면서 어떤 방법으로 상대방을 이길 것인가를 염두해 두어야 합니다. 그냥 '오, 좋은 카드로군', '오오! 이건 레어 아냐... 넣자' 하는 생각으로는 절대 효율적인 덱을 만들지 못합니다. 덱 전체가 커먼카드로 이루어

져 있다 하더라도 얼마든지 강한 덱이 만들어 집니다. 실제로 이번에 한국 대표로 세계 토너먼트에 나간 어떤 분의 덱은 5만원 정도의 투자로 만들어진 덱입니다. 수십만 원씩 쓴 다른 사람들의 덱에 비해 훨씬 더 효율적이었다는 얘기죠. 그러므로 한 두가지 주제를 정해서, 그 주제에 맞는 카드들을 적절히 배합하는 것이 요령입니다.

C. 어떤 콤보가 가능한가

콤보란 잘 아시는 대전 액션 게임에서 나오는 말이죠. 여러 가지 연계 기술을 사용해서 상대가 첫발을 맞으면 그 다음부터는 가드할 수 없는 것들을 말합니다. 매직에서의 콤보란 두가지 이상의 카드가 조합을 이루어서 강력한 효과를 내는 것을 말합니다.

문제는 이 콤보를 어떻게 만드는가 입니다. 만약 a, b, c, d 라는 4 종류의 카드가 있다고 할 때, 이 4 종류의 카드가 모두 있어야 콤보가 성립된다면 문제가 있습니다. 왜냐하면 게임 중에 이 4 종류의 카드가 모두 모이기를 기다리는 것은 너무 스피드가 느려지기 때문입니다. 그러므로 콤보는 적은 카드로도 만들어져야 하고 충분히 효과적이어야 합니다. 그래서 대부분의 강력한 덱을 보면 a, b만으로도 콤보가 되고 a, c도, a, b, c도 콤보가 되는 것들이 많습니다. 그리고 운좋게 a, b, c, d가 모두 나오면 아주 강력한 효과를 내는 거죠. 그러니까 콤보를 만들 때 4장의 카드가 하나의 콤보를 이룬다고 했을 때, 3장만 가지고는 아무 것도 안 된다면 그 콤보는 실제 게임에서 큰 위력을 발휘하지 못할 것입니다. 다 모이지 않았더라도, 약하나마 콤보로 사용할 수 있어야 순간 순간 대처할 수 있습니다.

매직의 상품들

카드 게임 매직은 여러 가지 종류의 팩이 있습니다. 팩이란 판매되고 있는 단위로, 크게 스타터 덱과 부스터 덱으로 나뉩니다.

1. 스타터 덱

여러분이 처음으로 사야 될 카드입니다. 담배 곽 정도의 크기를 한 상자 입니다. 이 안에는 22장의 랜드와 3장의 레어카드 그리고 다수의 언커먼과 커먼 카드가 들어 있습니다. 스타터 덱은 현재 2종류가 판매되고 있는데, 하나는 매직의 가장 기본이 되는 세트로, 지금 발매되고 있는 것은 그것의 4판입니다. 그래서 보통 4th Edition이라고 부릅니다. 또 한가지는 몇가지 카드가 새로 만들어지고 새로운 종류의 랜드가 추가된 Ice Age입니다. 이 아이스 에이지 역시 스타터 덱만으로 게임을 즐길 수 있습니다.

2. 부스터 팩

여러분이 충분한 정도의 랜드를 가지고 있다면 더 이상 스타터 덱을 구입할 필요가 없습니다. 스타터 덱에 들어 있는 카드와 똑같은 카드가 들어 있는 더 작은 포장의 부스터 팩이 있기 때문입니다. 물론 랜드는 제외하구요. 부스터 팩은 매년 새로운 배경과 내용을 담고 있는 다양한 카드가 발매되고 있습니다. 현재 발매되고 있는 부스터 시리즈는 6가지 정도로, 스타터 덱에 있는 카드가 포함된 4th Edition Booster나 Ice Age Booster도 있습니다.

처음 덱을 구성하기 위해

처음 매직을 접해서 스스로 덱을 구성하는 분들께는 레드나 그린을 권하고 싶습니다. 왜냐하면, 레드나 그린은 많은 크리처가 있어서 초보자들이 다양한 카드를 접할 수 있고, 크리처에 대한 지식을 쌓을 수 있습니다. 또 적은 비용을 들이고도 레드나 그린을 이용한 덱은 화이트나 블루 덱에 비해 강력합니다. 현재 최강의 덱들은 화이트-블루의 방어형 덱이 주류를 이루는데, 그것은 아주 많은 카드를 가지고 있을 때가 가능한 구성입니다. 왜냐하면, 카드의 절대 수가 적은 사람들은 아무래도 레어나 언커먼 카드들이 부족하므로 커먼 카드로 덱을 만들겠지만, 카드가 많은 사람들은 레어 카드도 커먼처럼 사용하니 파워에 차이가 있게 마련이죠. 어쨌든 레드나 그린은 적은 비용으로 좋은 효과를 낼 수 있는 컬러들입니다.

처음 덱 튜닝을 하기 위해 권장할만한 카드의 양은 180장 정도 입니다. 그러니까 스타터 3팩이나 스타터 2팩과 부스터 4, 5개 정도 있으면 충분합니다. 이렇게 장만하려면, 스타터가 12,000원, 부스터가 3,800원 정도 하니까 3만5천원 선이 되겠군요. 이 정도 필요한 이유는

1. 랜드

랜드가 각 색 별로 10개 이상은 있어야 합니다. 물론 잘 아는 사람 중에 매직 경험자가 있으면 말만 잘 하면 랜드 20 ~ 30개정도야 그냥 얻을 수 있습니다만, 일단 그런 경우가 없다고 생각하고 얘기를 진행하고 있습니다. 랜드가 10장 정도 있어야 하는 이유는 이렇습니다. 토너먼트 룰에 따르면 한 덱에 사용하는 카드의 최소 장수는 60장입니다. 보통 사람들이 게임을 할 때도 토너먼트 룰을 많이 따르므로, 60장 정도의 덱을 만든다고 합시다. 그러면 사람들이 권장하는 1/3룰을 따른다고 해도 랜드가 20장은 들어가야 합니다. 보통 2컬러 덱을 사용하므로 한 색깔 마나를 내는 랜드가 10장씩은 있어야 하는 거죠.

2. 나머지 카드들

아티펙트는 제외한다고 쳐도, 약 100장 이상의 카드가 남게 됩니다. 그러면 한 색에 20장 정도죠. 그럼 2컬러 덱을 쓰면 40장이 되니 역시 1/3룰에 맞습니다.

이 외에도 덱 튜닝을 하기 위해 있으면 좋은 것들이 있습니다.

- 카드 관리용 프로그램

통신상에는 여러 가지 카드 관리용 프로그램이 있습니다. 이 프로그램이 있으면, 카드의 장수라든가, 필요한 마나의 %같은 것을 쉽게 계산할 수 있습니다.

- 가격 리스트

이것은 튜닝용이라기 보다는 트레이드 용입니다만, 트레이드도 넓은 의미의 튜닝이라고 본다면 있으

면 좋겠죠. 카드 한장 한장의 가격을 적어 놓은 겁니다. 초보자가 트레이드 할 때 믿을 건 이런 거밖에 없거든요.

- 친절한 숙련자

역시 이런 도구가 있으면 좋습니다. 옆에 앉혀놓고, 음료수라도 하나 사 주고 도움을 요청하면 신나게 도와줄 겁니다. 주의할 점은 사람마다 관점이 틀리니 숙련자의 말이라고 100% 따를 필요는 어디에도 없다는 점입니다.

- 튜닝의 예

튜닝을 위해 저는 스타터 덱 2개와 부스터 팩 10개를 새로 샀습니다. 모두 6만원 정도의 가격이군요. 물론 매직 클럽 회원이고 특정한 행사일에 구입하면 더욱 싸게 구입할 수 있습니다. 어쨌든, 스타터 2개에서 120장 부스터 하나에 15장 들어 있으니까 150장 합해서 270장이군요.

이것을 가지고 덱을 두개 정도 만들 수 있습니다만 일단 하나를 만들겠습니다. 중간 중간에 트레이드를 하는 것을 추가하면 좋겠지만, 그렇게 하지는 못했습니다.

이번에 만들려는 덱은 화이트-그린의 fast winny creature 덱입니다. 파워/터프니스가 약한 크리처를 여러마리 내보내서 이긴다는 전략이죠. 우선 덱에서 나온 레어 카드 아이보리 타워를 처분했습니다. 이 카드는 시가 5,000원 정도의 아주 귀한 레어 카드입니다. 공식 토너먼트에서는 덱에 1장밖에 넣을 수 없는 제한 카드이기도 하구요. 마나 3개로 나오는 아티펙트고 내용은 '업킵의 시작에 손에 들고 있는 카드가 4장 이상이면 초과한 수 만큼 라이프를 받는다'입니다. 그러니 나와 있기만 하면 도움이 됩니다만.... 이번에 만들려는 덱은 이 카드가 무용지물입니다. 왜냐하면 재빨리 여러장의 카드를 사용해서 약한 크리처들을 많이 만드는 게 목적인데, 언제 손에 4장 이상의 카드를 들고 있겠습니까? 그래서 이 카드는 트레이드 해 버립니다. 카드의 가치만으로 볼 때는 웬만한 카드와도 1:1이 가능하므로, 이 카드를 화이트의 레어 카드인 Savannah Lions 두장과 바꾸겠습니다. 사반나 라이온은 마나 한개로 나오는 2/1 크리처입니다. 별로 안 좋아 보일지 모르지만 2.5달러 정도 가격의 레어 카드 입니다. 실제로 마나 1개만으로 소환할 수 있는 파워 2짜리 크리처는 거의 없습니다. 있다고 해도 그 만큼 페널티가 있는 카드들이죠. 사반나 라이온은 아무 제한없이 마나 한개로 나오는 파워 2의 크리처입니다.

그래서 이 덱에 사용되는 중심 카드인 크리처 카드들을 보면

Savannah Lions 3, Scryb Sprites 2, Banalish hero 2, Timber Wolves, Amrou Kithkin, Messa Pegasus, Elvish Archers, Yotian Soldier, War Mammoth (최강 크리처입니다. 트램플에 3/3), Clay Statue 등 입니다. 방어용으로 넣은 크리처는 4마리인데, Samite Healer, Giant Spider, Wall of Wood, Pradesh Gypsies 등 입니다. 그러니까 재빨리 크리처를 내서 공격하고 방어는 4마리로, 그리고 밴딩이 있는 크리처들이 있으므로 한번에 한 마리씩 방어해서 큰 괴물을 죽이겠다는 전략입니다. 또, 특정한 덱에 대해 몇 가지 전략이 만들어져 있는데, 일단 블루의 퍼미션 덱(카운터 스펠 등이 많이 들어가 있어서 내 마법을 카운터 하는 덱)에는 별 걱정이 없습니다. 하나가 카운터되면 둘이 나오고 셋이 나오고... 이런 식입니다. 마찬가지로 핸드 파괴 덱과 랜드 파괴 덱에도 별 걱정이 없습니다. 마나 한 두개면 튀어 나오니까요. 그리고 특별히 상대가 커다란 크리처를 많이 꺼내는 덱인 경우를 생각해서 한 가지 콤보를 만들었습니다.

첫번째 콤보 : 이름하여 '다 덤벼!'

상대방이 커다란 크리처를 가지고 있다면 상당히 골치 아파집니다. 내 크리처들이 공격하기가 어려워지기 때문이죠. 이 덱이 승리하는 방법은 크리처로 상대 마법사를 때려서 이기는 것 한 가지 뿐입니다. 그게 막히면 큰일이죠. 그래서 파워가 2를 넘는 크리처는 언탭이 안 되게 하는 Meekstone이라는 카드를 한장 넣었지만, 이 카드는 레어이기 때문에 더 넣을 수가 없습니다. 1/60의 확률을 기다리는 건 너무 무모하죠. 그래서 다른 방법을 생각했습니다. 이미 유명한 콤보이면서 제법 효율적인 방법입니다. 언커먼 카드 중에 Thieket Baslisk라는 크리처가 있더군요. 이 크리처는 그린 2개 마나 3개로 나오는 2/4입니다. 텍스트에는 이렇게 쓰여 있군요. '전투가 끝날 때, 바실리스크가 방어했거나 바실리스크를 방어한 크리처는 파괴된다.' 이게 있으면 일단 방어는 안심입니다만, 상대가 공격해 오지 않으면 아무 소용이 없겠죠. 그렇다고 공격을 해 봐야 방어하지 않으면 그만이니 대책이 없습니다.

또 다른 카드를 보죠. Lure라는 Enchant Creature입니다. 크리처에 거는 부여마법이죠. 이 카드의 텍스트는 제법 깁니다만, 가장 중요한 대목은 '이 부여마법이 걸려 있는 크리처를 방어할 수 있는 크리처는 모두 방어해야 한다.'는 점입니다. 이해 하시겠죠? 루어를 건 바실리스크로 공격을 하면 방어할

수 있는 크리처는 모두 방어해야 하니 전투가 끝나면 모두 무덤으로 가야 합니다. 게다가 그린에는 Regeneration이라는 Enchant Creature가 있습니다. 이 부여마법을 걸어준 크리처는 그린 마나 한개로 리제네레이션의 능력을 쓸 수 있는 것입니다. 그러니까 이 부여 마법을 바실리스크에 추가로 걸어 준다면, 상대방의 크리처가 파워가 강해서 바실리스크가 '치명적 데미지'를 맞더라도 무덤으로 가지 않고 리젠되는 거죠. 쓸 만한 콤보죠?

그런데 불행히도 바실리스크는 한마리밖에 없습니다. 그래서 다른 카드를 사용하려고 합니다. 바로 Venom이라는 Enchant Creature입니다. 이 베놈이라는 부여마법을 걸어준 크리처는 바실리스크와 똑같은 효과를 냅니다. 그러니 이 카드를 사용해서 콤보를 만들 수 있죠. 게다가 이 베놈 + 루어를 베널리시 히로같은 밴딩을 가지고 있는 크리처에 걸어 주면, 아무나 하나 데리고 공격을 해서 밴딩을 이용해서 모든 데미지를 다른 크리처에 주면, 콤보의 주요 크리처는 죽지않게 되죠.

자 그럼 이제 지금까지 얼기 설기 써 놓은 콤보들을 정리해 봅시다.

1. Thicket Basilisk + Lure
   기본 콤보
2. Thicket Basilisk + Regeneration
   강한 크리처와 싸워도 바실리스크가 죽지 않게
3. Thicket Basilisk + Lure + Regeneration
   '다 덤벼!'의 최강판
4. 아무 크리처 + Venom
   바실리스크가 없어도 가능하다!
5. 아무 크리처 + Venom + Lure
   기본 콤보
6. 아무 크리처 + Venom + Regeneration 죽지 않게
7. 아무 크리처 + Venom + Lure + Regeneration
   4장으로 이루어진 콤보 최강판
8. Benalish Hero + Venom
   밴딩을 이용해서 히어로는 살린다. 대신에 희생양 하나를 데리고 가야 함
9. Benalish Hero + Venom + Lure
   마찬가지 콤보. 이 콤보에서는 리제네레이션이 필요 없다.

이상에서 본 것과 같이 한 콤보를 생각했으면, 그 콤보가 다 완성되지 않더라도 위력을 발휘할 수 있도록 자잘한 콤보들을 생각해야 합니다.

나머지 카드들

랜드를 제외한 나머지 카드들은 모두 6장입니다. 레어 카드인 랜드 텍스는 랜드가 잘 안 나올 때를 위해 넣었습니다. '공격하는 크리처가 모두 +1/+1'이 되는 모럴은 후반에 내 크리처가 여러마리일 때 한방을 위해서 넣었습니다. '목표 크리처가 +3/+3'이 되는 자이언트 그로스는 역시 한방을 위해서 넣었습니다. 스피릿 링크는 그냥 크리처에 걸리기만 하면 좋은 카드이므로 넣었습니다. 스트림 어브 라이프는 라이프 회복을 위해, 서클 어브 프로텍션 : 레드는 레드 마법으로부터 보호를 위해 넣었습니다.

이렇게 해서 랜드 20장 크리처 17장 나머지 카드 12장의 덱이 완성되었습니다. 이제 몇가지 트레이드를 해서 덱을 조금 강화시키려고 합니다.

첫번째 트레이드
- 콤보의 강화를 위해

이제 트레이드를 시작해 보죠. 우선 구하는 카드를 확실히 합시다. 랜드를 4장 정도 더 구합시다. 60장을 목표로 만들기 때문에 랜드가 24장 정도 있는 것이 좋습니다. 이거야 그냥 달라고 말만 잘 하면 구할 수도 있습니다만.. 일단 마운틴 2장과 아일랜드 2장을 주고 플레인 2장, 포리스트 2장을 얻었습니다. 그래서 이제 랜드는 24장입니다. 그러니 나머지 카드가 36장이 되면 되겠죠. 지금 있는 카드는 29장입니다. 그러니 7장을 추가 해

Spirit Link
Enchant Creature
Gain 1 life for every 1 damage target creature deals. You may gain more life than the toughness or the total life of the creature or player damaged by the creature Spirit Link enchants.

Giant Growth
Instant
Target creature gets +3/+3 until end of turn.
Illus. Sandra Everingham

야죠. 필요한 카드는 바실리스크 1장, 베놈 2장, 리제네레이션 1장, 루어 1장입니다. 모두 5장이군요. 일단 바실리스크는 언커먼 카드입니다만... 같은 언커먼 카드인 스피릿 링크보다는 조금 가치가 떨어지는 듯 싶습니다. 그래서 스피릿 링크를 주고 바실리스크와 루어를 1장씩 구했습니다. (현재 30장) 그 다음, 레드의 이터널 워리어를 주고 베놈을 구했습니다. (현재 31장) 홀리 스트랭스를 주고 리제네레이션을 구했구요. (현재 32장) 블랙의 페스틸런스를 주고 베놈을 또 1장 구했습니다. (현재 33장) 자 이제 3장 남았군요. 저는 다른 커먼 카드를 모두 자이언트 그로스와 바꾸었습니다. 그래서 덱 안에는 자이언트 그로스가 4장이 되게 했습니다. 이 자이언트 그로스는 한 턴 동안만 지속되므로 믹스톤에도 걸리지 않고, 마나 1개로 3점을 더 때리므로 무척 효율적인 카드입니다.

자 이제 얼기 설기 덱이 만들어졌군요. 만들어진 덱을 한번 살펴보죠. 우선 크리처가 18마리나 됩니다. 그 중에 밴딩이 가능한 크리처가 6마리이므로 베놈 콤보를 쓰는 것은 그다지 어렵지 않을 듯합니다. 그러므로 이 덱에서 중점을 둔 콤보를 이용할 수 있는 카드의 숫자는 바실리스크 ×2, 베놈 ×3 해서 모두 다섯장입니다. 이 정도면 충분한 숫자죠.

카드 설명

이번에는 방금 만든 덱에 도움이 되는 카드들을 레어카드 중심으로 몇가지 소개하겠습니다.

Fyndhorn Druid
Summon Druid
If Fyndhorn Druid is put into the graveyard the same turn it was blocked, gain 4 life.
"Honor those who honor Fyndhorn above themselves."
—Kolbjorn, High Honored Druid
Illus. Rob Alexander
2/2

Ebony Horse
Artifact
2, ⊙: Untap target attacking creature you control. That creature neither receives nor deals damage during combat this turn.
Illus. Dameon Willich

1. Cruesade

화이트의 부여마법으로 화이트 크리처는 모두 +1/+1이 됩니다. 덱 안에는 화이트 크리처가 모두 6마리가 있는데 일단 많이 나와 있을

때 이 카드를 쓰면 많은 도움이 되죠.

2. Ebony Horse

목표로 하는 공격하는 크리처를 언탭시키고, 그 크리처는 전투로 인한 데미지를 입거나 받지 않습니다. 루어를 건 바실리스크를 공격시키고 이 카드를 이용하면 재밌겠군요.

3. Fyndhorn Druid

블록당한 턴에 죽으면 이 크리처의 주인이 4점의 라이프를 회복합니다. 루어를 붙이고 나가면 잘 죽겠네요. 게다가 베놈 같은걸 붙이면 금상 첨화

4. Elkin Bottle

Text : 3 tap : Take the top card from your library and place it face up in front of you. You may play that card as though it were in your hand; if you do not play it by your next upkeep, remove it from the game.

텍스트의 내용은 : 마나 3개를 써서 탭을 하면, 라이브러리 맨 위 한장을 앞면이 보이게 놓는다. 이 카드는 마치 손에 있는 것처럼 쓸 수 있다. 만약 다음 업킵까지 사용하지 않는다면, 게임에서 그 카드를 제외시킨다.

별로 좋은 카드같이 보이지 않습니다. 도대체 무슨 카드가 나올지 모르기 때문이죠. 오히려 쉽게 카드를 읽게 만들 것 같습니다. 하지만 실제로는 아주 유용한 카드 입니다.

우선 만들어본 fast - winny 덱의 경우를 보죠. 대부분의 카드들이 마나 한 두개면 나오는 카드들입니다. 그러므로 10턴 이내에 이 엘킨 보틀을 사용할 기회가 오는 거죠. 게다가 라이브러리의 맨 윗장을 볼 수 있는 카드들은 무척 많습니다. 맨 위 카드를 보고 필요한 카드라면 재빨리 꺼내서 쓸 수 있죠. 재빠른 카드 사용을 요구하는 덱에서라면 무척 활용적인 카드임에 틀림 없습니다.

매직 챔프 게시판

매직 더 개더링 전국 투어 초보자 설명회

서울 : 매주 토요일 오후 3시 신촌점
울산 : 9월 7일(토) 오후 3시 카바시 (울산대 앞 돈키호테 3층) T 0522-49-5292
부산 : 9월 8일(일)/9월 22일(일) 오후 3시 부산 매직클럽 (02-323-8297)
대구 : 9월 21일(토) 오후 3시 카톨릭문화회관 (053-476-6212)
인천 : 9월 14일(토) 오후 3시 카톨릭문화회관 (032-765-6972)
광주 : 9월 15일(일) 오후 3시 카톨릭문화회관 (062-227-7126)
대전 : 9월 15일(일) 오후 3시 카톨릭문화회관 (042-257-0190)
제주 : 9월 14일(토)/9월 21일(토) 제주 매직클럽 (064-43-8297)

*각 지방 초보자 설명회에 참가를 원하는 분들은 참가 신청을 서울 매직클럽 신촌점(02-323-8297)이나 하이텔, 천리안, 나우누리 ID ulcl로 학교명과 이름을 미리 알려주셔야 합니다.

DCI 공인 토너먼트

9월 8일 (신촌점) TYPE2
9월 8일 (방배점) 씰덱
9월 15일 (신촌점) 부스터 드래프트
9월 15일 (방배점) 부스터 드래프트
9월 22일 (신촌점) TYPE2
9월 22일 (방배점) TYPE2
9월 29일 (신촌점) 부스터 드래프트
9월 29일 (방배점) TYPE2

*각 토너먼트의 시간은 공히 오후 1시입니다.

Venom
Enchant Creature
매직 설명회 초대권
Illus. Tom Wänerstrand

Creature Bond
Enchant Creature
모든 매직 상품에 한함 10% 할인권

*이 초대권과 할인권은 매직 설명회의 전국 어디서나 쓸 수 있습니다.

매직 더 개더링 Q&A

날로 인기를 더해가고 있는 「매직 더 개더링」에 신설된 Q&A코너는 앞으로 매직에 관심있는 여러 챔프 독자들의 궁금증을 풀어 줄 것입니다. 독자 여러분의 많은 응모 바랍니다. 선정되신 분들은 매직 카드 스타터 덱 1개씩을 드립니다.

Q. 서몬 카드, 마법 카드, 랜드 카드 등등 아직 모르는 것이 많이 있습니다. 또 게임의 전반적인 진행 요령도 잘 모르겠습니다. 좀 더 쉬운 설명을 원합니다.

박은성 /

A. 게임 챔프 9월호에 각 카드의 종류에 대해 말씀드렸습니다만, 일단 서몬카드는 마법 카드의 일종으로 괴물을 소환해서 게임 안으로 불러오는 카드입니다. 마법 카드는 랜드 카드를 제외한 모든 카드로, 궁극적으로 상대방을 물리치기 위해 사용하는 모든 카드들입니다.

랜드 카드는 카드 일러스트 바로 밑에 Land라고 써 있는 카드로, 이 카드를 탭하면 특정한 마나 한개가 나옵니다. 이 마나를 이용해서 마법 카드를 사용하는 것입니다. 게임의 진행은 나의 턴 진행, 상대의 턴 진행, 또 나의 턴 진행하는 식으로 턴이 진행되고, 턴 안에는 8월호와 9월호에 나온 것과 같이 여러 가지 단계가 있습니다

Q. 펌핑 카드의 사용법이 잘 이해가 가지 않습니다. 그린마나란 무엇이며 어떻게해서 30/30의 괴물을 만든다는 거죠? 또 랜드워크의 설명 중 '상대방이 하나라도 섬을 깔고 있다면...'이라고 했는데 섬이란 구체적으로 무엇입니까? 프로텍션에 대한 설명이 잘 이해가 안 가는데 근원으로 하는 마법이라뇨? 예를들어 설명해 주세요?

유기현 / T
602 - 13

A. 그린 마나란 초록색의 숲이란 랜드에서 나온 마나를 말합니다. 펌핑카드의 예를 들어 보죠. Dragon Whelp라는 카드의 텍스트 일부분을 보면, 'R(레드 마나 한개 라는 뜻) : +1/+0 until end of turn'입니다. 레드 마나 한개를 쓸 때마다, 그 크리처의 파워와 터프니스에 각각 +1, +0을 한다는 뜻이죠. 이 능력은 몇번이라도 쓸 수 있기 때문에 만약 레드 마나를 뽑을 수만 있다면 100/3이라도 가능하겠죠. 물론 턴이 지나가면 다시 원래의 파워/터프니스로 돌아옵니다.

섬이란 영문으로 Island라고 씌여 있는 랜드 카드의 일종입니다. 또 레드를 근원으로 하는 마법이란, 겉 바탕이 빨간 색인 것들입니다. 레드의 마법 이를테면 3점의 데미지를 직접 주는 라이트닝 볼트라든가, 방금 예를 든 크리처인 Dragon Whelp라든가 하는 것들입니다.

VIDEO GAME PERFECT GUIDE

더 많은 독자를 만나기 위해 더 높이 비상하는 챔프 공략

집중 공략의 챔프

SS 알버트 오딧세이 외전

SS 버파 키즈

PS 각명관

PS 오버 블러드

PS 토발 No.1

집중공략

이번달에는 슈퍼컴보이나 N64 유저들에게는 정말 죄송하다는 말씀을 드리고 싶습니다. 모든 독자분들이 자신이 소유한 게임기에 많은 공략이 실리길 바라는 마음은 한결같으리라 생각됩니다.
이번 챔프공략이 너무 새턴과 플스에 편중된 것이 아니냐고 화를 내실 분들도 분명히 계실 것입니다.
이번에 실린 공략 이외에도 슈퍼컴보이 「스타오션」, 미니컴보이 「성검전설」, PS 「노엘」 등을 공략해 줄 것을 원하셨지만 지면 관계상 모두 실어 드리지 못했습니다.
미니컴보이 유저들은 너그러운 마음으로 양해해 주시기 바랍니다.
특히 하루가 멀다하고 챔프에 전화하시는 '공포의 GB맨'. 아마 본인은 이 별명이 자신의 것이라는 것을 아시겠죠?
그 전화로 인하야 노이로제 증상을 보이고 있는 챔프대원들을 불쌍히 여기시사 한달에 한번 정도로 전화 회수를 줄이심이 어떨는지요?

파이크의 대장정은 새턴으로 이어진다

장 르	롤플레잉	발매가	6,500엔
제작사	선 소프트	발매일	96년 8월8일

알버트 오딧세이 외전

ALBERT ODYSSEY 外伝 LEGEND OF ELDEAN

연기에 연기를 거듭해 드디어 발매된 선소프트의 『알버트 오딧세이 외전』. 오프닝에서의 잔잔함에 슬픔까지 가미되어 있어 시작하자마자 플레이어의 심금을 울리는 RPG대작이다. 새턴의 RPG에 굶주렸던 매니어들에게 더할나위 없는 하나의 명작으로 남을 만한 게임이다. 새로운 주인공 파이크는 지금까지의 역대 알버트 오딧세이의 틀을 깨려는 이미지 변신을 시도했으나 그게 잘 될련지는...

스 토 리

용사 알버트의 역사에 남을만한 대전쟁이 끝난 지 수백년...

인간과 몬스터들의 사이에는 협정이 맺어지고 공존이 가능해졌다. 그러나 시간이 흐르고 평화가 유지될 수는 없는 일들이 계속 발생하고 있었다. 대륙 전체의 인간들은 그들이 사는 마을이나 부락을 무차별 공격당하고 있었던 것이다.

고블린들이 카르미레트라는 시골의 한 마을을 습격하던 날 한 부부는 마을의 평화와 자신들의 생계를 위협하는 고블린들에게 마법검 후아티로 저항하지만 끝내는 목숨을 잃고 만다. 그 부부의 아이는 하피족의 라이아(ライア)라는 여자에게 건네진다.

그리고 하피족들과 완전히 일행이 된 그는 아이에서 훌륭한 청년으로 성장하는데...

선(善)을 상징하는 주요 캐릭터

파이크(パイク)
이 게임의 주인공. 고블린들에게 습격당한 카르미레트 마을의 유일한 생존자. 양친은 그를 보호하다 죽고 지금은 라이아라는 하피족의 여자에게 건네져서 하피들과 공존하고 있다.

레오스(レオス)
누구에게나 평등하게 사랑을 베푸는(예수님?) 검은 머리의 여신관(무녀). 그 마력의 힘은 소라스 마을을 대표하기에 충분함이 있다. 단련을 통한 무술과 강력한 회복 마법이 그녀의 장기이자 모든 것.

엘다(エルダ-)
자신의 여동생을 도와준 사례로 동료로 들어온 용인 족의 전사. 독이나 마비 등과 같은 적들의 보조 마법이 통하지가 않는다. 그의 장기인 이도류(二刀流)는 무기를 두개 장착할 수 있어서 공격력이 다른 동료보다 월등히 좋고, 그가 입에서 뿜어내는 부레스들은 마법과 비슷하기 때문에 올 라운드 플레이어(?)라고 할 수 있다.

에카(エカ)
이 게임의 히로인(여주인공). 기갈 마을에서 술집의 가수로 생계를 유지하고 있다. 회복과 직접 공격 마법이 특기이고 주인공과 언제나 행동을 같이한다(기갈 마을부터......).

루(ル-)
언제나 등 뒤에는 커다란 짐을 들고 파이크가 곤란할 때 도움을 주는 반인반수의 여자 상인. 자신이 반인반수라는 것에 대해서 컴플렉스를 갖고 있지만 워낙 근성이 강해서 명랑하게 파이크를 대한다.

✤에스탄(エスタン)
항상 무엇인가를 찾는 늙은 마도사. 무슨 이유에서인지 파이크를 전심전력으로 도와준다.

✤가이(ガイ)
용자 알버트의 피를 이어받은 현시대 최강의 용사

✤아몬(アモン)
등 뒤에 커다란 날개를 가지고 있는 조인 족의 전사. 그가 공중에서 사용하는 빠른 무기 공격은 적 전체를 잠재우고도 남음이 있다. 그는 끼가 강해 누구한테도 속박되지 않는 자유로운 생활을 좋아한다.

✤캐롤(キャロル)
마도사 발트의 손녀. 어렸을 때부터 마법의 재능을 이어받아 발트로부터 교육을 받았다. 잠재 능력은 스승인 발트도 재기 어려울 정도로 최강의 공격 마법을 부릴 수 있다

✤세라미스(セラミス) : 가이와 함께 행동하는 거한(巨漢)의 검사

✤발트(バルト) : 바이와 행동을 같이 하는 늙은 마도사

✤후아티(フアテイ)
인격을 갖고 사람의 말을 할 줄 아는 마법의 단검. 주인공과 주종(主從)의 관계를 맺고 있다.

악(惡)을 상징하는 주요 캐릭터

✤베르나드(ベルナード)
라드리아의 부하들인 마법사 무리들의 한명으로 얼음의 귀공자라는 다른 이름을 갖고 있다. 극도로 잔인한 성격과 힘까지 갖추어서 많은 인명들을 해친다.

✤라체스타(ラチエスタ)
지옥의 성녀라는 별명을 갖고 있는 여신관. 그녀는 베르나드를 사모하여 라드리아의 무리에 끼게 된다.

✤바란(バラン)
고트마을의 남서쪽 요새에 본거지를 두고 있는 의적(?). 대륙 최강의 고트 기사들과 대적 중이다.

✤노마(ノーマ)
바란에게 마검인 매드라이카를 준 정체를 알 수 없는 여마도사. 강력한 마력으로 무엇인가를 계획하는데...

서브화면

게임중 스타트 버튼을 누르면 화면이 나온다.

도구(道具)	현재 가지고 있는 도구들을 보여준다. 이 화면에서 도구를 사용, 버릴 수 있다.
주문(呪文)	공격 주문이나 보조 주문 마법을 제외하고는 사용할 수 있는 화면이다. 이 화면에서 회복 마법이나 공간 이동(텔레포트)주문을 사용한다.
장비(裝備)	이 화면에서 무기나 방어 도구들을 몸에 장착할 수 있다.
강함(强さ)	캐릭터들의 능력을 살펴 볼 수 있다.
체력(HP)	캐릭터의 최대 히트 포인트를 나타낸다.
마법(MP)	캐릭터의 최대 매직 포인트를 알 수 있다.
레벨(LV)	캐릭터의 능력(레벨)수준을 알 수 있다.
다음(NEXT)	다음 레벨 업이 언제인가를 알 수 있다.
공격(こうげき)	캐릭터의 공격력을 알 수 있다.
방어(ぼうぎょ)	캐릭터의 방어력을 알 수 있다.
명중(めいちゆう)	무기 공격의 명중률을 알 수 있다.
회피(かいひ)	적의 무기 공격에 대한 피할 확률.
스피드(すばやさ)	캐릭터의 반응 속도. 전투시 이 능력이 높은 캐릭터일수록 먼저 공격한다.
마력(まりよく)	캐릭터의 마력입니다. 이 능력치가 높을수록 공격 마법이 강해집니다.
생명(せいめい)	캐릭터의 생명력입니다. 상태 변화(보조 주문)에 대한 저항력의 기본치.
지도 설정 커맨드(地圖 設定コマンド)	
	지도를 보고 현재 자신의 위치를 알 수 있고 사운드 조절(스테레오, 모노).

정보 목록	도구
덕용민트(とくようミント)	한사람의 HP를 조금 회복 한다.
고급민트(こうきゅうミント)	한사람의 HP를 200정도 회복한다.
극상민트(ごくじょうミント)	한사람의 HP를 완전 회복한다.
밍키드링크(ミンキードリンク)	한 사람의 MP를 회복시킨다.
코카트리스의 이빨(コカトリスの牙)	한 사람을 돌의 저주에서 해방시킨다.(전투 중에서 사용)
반시의 눈물(バンシーの涙)	한 사람을 매료와 마비에서 해방한다.(전투 중에서 사용)
평온의 약초(安らぎのハーブ)	독에 걸린 사람을 치료 (전투 중에서 사용)
상심의 약초(氣付けのハーブ)	한명을 기절 상태 (HP가 0인 상태)복시켜 준다.
여행자의 날개(旅人の翼)	서 있는 곳에서 자신이 원하는 곳으로 이동시킨다. (필드 화면에서 사용)

도구	효과
강력한 감자(パワフルポテト)	한사람의 최대 HP를 올려 준다
마법의 토마토(マジックトマト)	한사람의 최대 MP를 올려 준다.
기적의 망고(ミラクルマンゴー)	한사람의 HP, MP를 전부 회복해 준다.
캠프용 물품(キャンプセット)	일행들의 HP, MP를 모두 회복한다.(필드에서만 사용 가능)
원숭이 구두(さるぐつゎ)	적들 전원의 주문을 봉한다.
아레후의 예의(アレフの御禮)	일행들의 명중률, 회피율이 상승한다.
불타는 곳의 에너지(火事場エナジー)	일행 한명의 공격력을 올린다.
마계의 차임(魔界のチャイム)	몬스터를 부른다.
미소의 카드(にこにこのカード)	가지고 있으면 가게에서 물건을 싸게 산다.
이리의 반지(イーリの指輪)	보이는 모든 것의 공격력을 올려 준다.
용의 손톱(リュウのツノ)	몬스터를 만나지 않게 해준다.

정보목록 — 주문 공격 주문

주 문 이 름	소모MP	효 과
에어 아로(エアーアロ)	3	적 하나에게 진공의 칼로 충격을 준다
붜 텍스(ヴォーテックス)	7	적 전원에게 진공의 칼로 충격을 준다
후레아 볼트(フレアボルト)	3	적 하나에게 화염의 충격을 준다
바스트 후레아(バーストフレア)	10	적 전원에게 화염의 충격을 준다
아쿠아 란스(アクアランス)	5	적 하나에게 물결의 충격을 준다
다이나스트림(ダイナストリーム)	15	적 전원에게 물결의 충격을 준다
라이트닝(ライトニング)	2	적 하나에게 전격의 충격을 준다
썬더 부로우(サンダーブロウ)	13	적 하나에게 큰 전격의 충격을 준다
브란틸트(ブランティルト)	5	적 전원에게 폭발의 충격을 준다
빅 반(ビッグバン)	18	적 전원에게 큰 폭발의 충격을 준다
아스 에츄드(アースエチュード)	15	적 전원에게 지진의 충격을 준다
데스 바이블(デスバイブル)	18	적전원을 일정 확률로 죽인다
그라비티 봄(グラビティボム)	22	적 전원에게 중력파의 충격을 준다
스타 다스트(スターダスト)	30	적 전원에게 유성 비의 충격을 준다

공격보조부문

주 문 이 름	소모MP	효 과
마인드 다우트(マインドダウト)	7	적 하나를 혼란시킨다
슬립 레뷰(スリーブレビュー)	5	전 전원을 잠재운다
파이딩(バイディング)	6	적 하나를 움직이지 못하게 한다
디스펠(ディスペル)	7	적이 갖고 있는 주문의 효과를 무효화시킨다
스로우 다운(スロウダウン)	6	적 하나의 스피드를 줄인다
퀵 네스(クイックネス)	8	동료 한명의 스피드를 높인다
사이렌스(サイレンス)	6	적 전원의 주문을 봉한다
포스 블레드(フォースブレド)	6	동료 한명의 공격력을 높인다
후로우브레스(フロウブレス)	4	동료 전원의 명중률, 회피율을 높인다.

방어의 주문

주 문 이 름	소모MP	효 과
세도우미스트(シャドウミスト)	4	동료 한명의 회피율을 높인다
프로텍션(プロテクション)	2	동료 한명의 방어력을 높인다
메르트 바리어(メルトバリアー)	14	동료 전원의 방어력을 높인다
매지컬 셀(マジカルシェル)	9	동료 한명의 주문에 대한 방어력이 높아진다
세이빙(セービング)	5	동료 한명의 생명력을 높인다

회복의 주문

주 문 이 름	소모MP	효 과
리프렛슈(リフレッシュ)	3	동료 한명의 상태 이상을 회복시킨다.
리카바리(リカバリィ)	4	동료 한명의 HP를 회복한다
리제렉션(リザレクション)	15	동료 한명의 기절(HP 0인 상태)을 치료하고 HP를 완전 회복시켜 준다.

이동의 주문

주 문 이 름	소모MP	효 과
테레포션(テレポーション)	15	자신이 들렀던 마을이나 부락을 이동할 수 있다

드래곤 브레스 : 용인 족인 엘다의 기술

브레스 이름	효 과
아싯드 브레스(アシッドブレス)	적 전원에게 악취를 뿜어낸다
화이어 브레스(ファイヤーブレス)	적 전원에게 불을 뿜어낸다
콜드 브레스(コールドブレス)	적 전원에게 냉기를 뿜어낸다
썬더 브레스(サンダーブレス)	적 전원에게 번개를 뿜어낸다
브라스트 브레스(ブラストブレス)	적 전원에게 충격파를 뿜어낸다
포이즌 브레스(ポイズンブレス)	적 전원에게 독을 뿜어내어 일정 확률로목숨을 뺏는다
힐 브레스(ヒールブレス)	동료 전원의 HP를 회복시킨다

여행의 시작

파이크가 라이아의 도움을 받고 하피족들과 생활하던 어느날 아침, 파이크는 후아티의 목소리에 잠을 깨게 된다. 우선은 후아티를 장착하고 아래층으로 가 보면 라이아가 요리를 할 동안 산책을 하고 오라고 한다. 밖으로 나가서 조깅(사람 이름이 아님)아저씨와 아침 조깅을 하고 돌아다니면서 친구들과 대화를 하자(대화 내용은 파이크는 왜 하늘을 못 나냐? 이렇게 편한데.)

집으로 돌아가서 밥을 먹으려고 하면 라이아가 물이 떨어져서 물을 떠오라고 한다. 마정석이라는 마을의 수호석을 지키고 있는 병사들과 대화해서 안으로 들어가서 물을 뜨자. 돌아가려고 할 때 갑자기 와이반의 무리들이 온다. 그곳에서 우두머리로 보이는 청년이 파이크에게 말을 걸어 본다. 그 청년은 베르나드라고 하는데 대화를 하던 중 라이아가 나타나서 와이반을 데리고 마을을 나가 줄 것을 부탁한다. 그러나 베르나드는 자신의 주인의 마도기를 시험해 본다고 파이크와 라이아를 돌로 만들어 버린다. 베르나드가 떠나자 후아티가 마법의 힘으로 파이크를 저주로부터 풀어준다. 자신의 집에서 촌장을 만난 파이크는 라이아는 코카트리스의 이빨같은 도구로는 저주가 해방이 안되고 강력한 마법력을 소유하고 있는 인간만이 라이아를 해방시킬 수 있다고 듣는다. 그리하여 파이크는 촌장에게 방어구와 돈을 받고 라이아를 구해 줄 사람을 찾아 여행을 떠나게 된다.

라이아의 손에 구출되는 파이크

베르나드와의 첫만남

저주를 해방하러 여행 시작

에카와의 만남

하피의 부락을 나와서 북서쪽으로 가다 보면 옛날 주인공의 고향인 카르미레트가 나온다. 지금은 완벽한 유령 마을로 변해 있는데 그곳에 깊숙이 들어가면 한 여행자를 만날 수 있다. 그는 자신의 이름을 에스탄이라고 밝히고 주인공과 또 만날 것을 기약하며 떠난다. 북쪽의 다리로 올라 가다 보면 한 여자아이가 코볼트 2마리에게 위협을 받고 있다. 우선은 구해 주면 그녀는 자신의 이름은 루-라고 하며 행상인이라고 한다. 그러면서 물건을 파는데 회복약이나 사 두자. 그리고 북쪽으로 가면 기갈이라는 마을이 나온다는 정보를 준다. 북쪽의 기갈 마을로 가려고 하면 큰 바위에 길이 막혀 있으니 서쪽의 배 나루터로 가자. 배 나루터는 동굴로 통하는데 동굴을 나가다 보면 어떤 방이 나오게 된다.(시시한 미로이고 파이크의 레벨이 4이면 무난히 통과다). 방안에는 고블린들이 있고 한 요정이 갇혀 있는 것을 볼 수가 있다. 고블린을 물리치면 요정은 고마움의 표시로 기갈의 마을로 갈 수 있는 비밀의 길을 가르쳐 준다. 동굴을 빠져나와 북쪽으로 가면 곧바로 기갈 마을이 다. 마을 안에서 할 일은 우선은 항아리들을 조사하자. 그러면 도구들이 나오니 꼭 모으자. 술집(BAR)으로 가서 한 여자아이의 노래를 듣고 오른쪽 길로 가면 갑자기 베르나드가 다시 출현한다. 그는 파이크가 살아 있는 것을 보고 경악하며 다시 죽이려고 하지만 술집에서 노래를 부르는 여자아이의 방해를 받는다. 그녀도 합세하여 덤비지만 와이반의 위력은 절대적이다. 위기의 순간 갑자기 연기가 나오면서 루가 등장한다. 일행들은 베르나드를 와이반에서 떨어뜨릴 작전을 세우고 실행을 한다. 파이크와 술집 소녀가 베르나드를 마을의 문까지 유인하자 루가 큰 펀치 함정으로 베르나드를 떨어뜨리고 마법을 봉쇄해 버린다. 마법사에게서 마법을 봉쇄해 버렸으니 무슨 상대가 되겠는가. 베르나드는 라체스타라는 동료에게 구출 받고 도망 친다. 술집 소녀는 우선 자신의 이름은 에카라고 하고 고마움의 표시로 자신의 집에서 대접하겠다고 한다. 그녀가 만들어 주는 음식을 먹으며 그녀가 자신에 대해서 말을 해준다. 그녀는 양친을 잃고 지금 기갈 마을에서 노래로 생활을 하고 있었는데 옛날에 자신을 도와준 코라스라는 신부를 찾고 파이크도 그곳에서 정보를 얻을 겸 소라스의 마을로 여행을 같이 하자고 한다.

폐허가 된 카르미레트에서 에스탄과 만남

나루터의 동굴 앞

요정에게서 비밀길을 알다

술집에서 에카와의 첫만남

함정에 걸린 베르나드

에카의 집에서...

흡혈귀 베르하임과의 결전

기갈 마을에서 북서쪽으로 올라가면 체스트리아라는 마을이 나온다. 지금은 정보만 얻을 뿐이니 체스트리아에서 남서쪽으로 계속 내려가서 소라스 마을까지 가자. 소라스 마을에서는 여관의 옆에 있는 항아리를 꼭 조사하자(귀중한 장착용 액세서리가 나온다). 마을에서 위로만 올라가면 교회가 나오는데 교회 안에서 신관 2명을 만날 수 있다. 그러나 코라스는 마을을 습격해 온 괴물들과 싸우다 전사했다는 소식을 듣고 코라스의 딸인 레오스라는 여자에 대해서 정보를 얻는데 신관들과 얘기하다보면 곧 만날 수 있게 된다.

그녀와 얘기를 하면 한 방으로 안내하는데 그 방에서도 라이아와 같은 경우의 돌로 변한 사람들을 볼 수 있다. 그때 기가스라는 남자가 들어오면서 알버트의 피를 이어받은 가이라는 용사가 지금 고트의 마을에 있다고 알린다. 일행들은 다음날 고트의 마을로 가서 가이에게 마을 사람들의 저주를 풀어 달라고 부탁하기로 하고 각자의 방으로 돌아가 쉬기로 한다. 쉬고 있는 파이크에게 에카가 찾아오며 마을에서 이상한 소리가 들린다고 말해준다. 밖으로 나가려고 하면 신관들이 마을 사람들이 모두 뱀파이어

로 변했다며 주의하라고 한다. 계속 밑으로 내려가면 레오스와 기가스를 만날 수 있는데 기가스가 흡혈귀의 왕인 베르하임을 발견한다. 베르하임은 옛날에 레오스의 아버지인 코라스한테 봉인당한 빚을 갚겠다며 일행들을 자신의 성으로 초대한다. 레오스가 동료로 되주면서 성으로 자동으로 가게 된다.(성은 단순 미로이며 길을 제대로 가면 바로 베르하임의 방까지 가게 된다). 베르하임을 만나면 레오스가 어떻게 봉인을 뚫고 나왔느냐고 물어 보는데 화면을 보면 베르하임을 봉인한 마정석을 라체스타라는 여자가 가지고 가는 것을 알 수 있다. 베르하임은 직접 공격과 상당히 충격을 많이 주면 라이트닝이라는 번개 주문을 사용하는데 회복을 적절히 하며 싸우다 보면 쉽게 이길 것이다.

체스트리아 마을은 지금은 용무가 없다

레오스와의 만남

베르하임이 쳐들어온다

라체스타가 마정석을 가져간다

베르하임과의 결전

용인족 전사 엘다

이제는 레오스와 함께 고트의 마을로 출발이다. 소라스의 마을에서 나가려고 할 때 길바닥에 용인 전사가 1명 쓰러져 있는 것을 발견할 것이다.

전사는 서쪽의 동굴에서 살고 있는 자신들의 본거지에 이상한 전염병이 돌면서 지금은 전멸 위기에 있다고 알리고 기절한다. 우선은 용인들을 만나기로 결심한 일행들은 서쪽의 동굴로 향한다(소라스 마을에서 서쪽에 있는 다리를 건너자마자 동굴이 있다). 동굴에서 촌장을 만나면 촌장은 전염병에 감염된 용인들을 보여주며 치료해 줄 것을 부탁한다. 곧 레오스가 약을 만들어 회복시켜 주고 일행들은 길을 다시 떠난다.

그때 한 용인 전사가 자신의 이름은 엘다이며 자신의 여동생을 구해 준 것을 고맙게 여긴다며 동료로 들어와 준다. 동굴 밖으로 나가면 라체스타라는 여자가 와이반을 이끌고 습격해 온다. 그녀가 전염병을 퍼뜨린 장본인이며 앞으로의 세계 정복에 전사로서는 최강인 용인들은 방해가 되기 때문에 저지른 것이다. 그녀는 보스같지도 않으니 빨리 물리치고 고트의 마을로 출발하자.

용인 전사가 소식을 알려준다

약을 짓는 레오스

라체스타가 전염병을 퍼뜨린 장본인

바란,시저와의 결투

용인의 동굴에서 북서쪽으로 쭉 올라가면 보이는 고트의 마을. 고트의 마을에 도착하자마자 마을의 분위기가 이상함을 일행은 느낀다. 잠시 후 악당 같은 사람이 부하들을 이끌고 일행의 앞을 지나친다. 마을의 위에 있는 성쪽으로 가면 한 기사가 길을 막는다. 그 기사는 일행을 아까의 악당들과 한패인 것으로 오해하지만 곧 진실이 밝혀지자 성으로 안내한다. 타나라는 기사단의 대장이 왕을 알현하려면 시간이 걸리니 잠시 성을 구경하고 있으라고 한다. 성을 돌면서 도구들을 수집하고 끝났으면 성의 가장 맨 위층의 왼쪽 방으로 들어가자. 그 방에는 세명의 남자들이 있는데 그 중에서 가운데 남자가 자신의 이름은 가이라고 밝힌다(왼쪽은 세라미스, 오른쪽은 발트).

일행들은 돌의 저주를 풀어 달라고 하지만 가이도 그것만은 자신의 힘으로 어쩔 수 없다며 저주의 근원인 불멸의 제왕 라드리아를 물리쳐야 한다고 한다. 그때 병사가 들어오며 가이 일행들에게 왕이 부른다고 알린다. 가이들은 가고 파이크 일행들은 가이에게 다시 부탁하기로 하고 왕이 있는 방으로 간다.(직접 가야 한다). 왕과 만난 파이크 일행들은 라이아의 얘기를 하고 왕은 지금은 남서쪽의 요새에 있는 바란을 물리쳐야 한다며 파이크도 도와줄 것을 부탁한다. 파이크들 말고도 외인 용병이 추가되는데 요즘 각지에서 이름을 떨치고 있는 여자 3명으로 이루어진 레드 윙스라는 부대다. 곧 그들과 만나고 일행들은 바란의 요새로 향한다. 요새는 고트에서 남쪽으로 내려가서 숲 사이로 들어가면 바로 있다.

우선은 고트 기사 대장인 타나가 작전을 설명해 주는데 요새 안에는 많은 포로들이 있으니 우선은 포로들을 구출하고 바란을 치자는 데 가이가 요새의 정문 앞에서 바란의 주의를 끄는 동안 레드 윙스는 왼쪽 성문으로 파이크들은 오른쪽 성문으로 잠입하자는 작전이다. 이 요새는 굉장히 보물들이 많으니 많은 도구를 습득할 것이다. 오른쪽의 포로들을 해방시켜 주고 레드 윙스의 3명이 각각 포로들을 구출하는 것을 보면 갑자기 후아티가 요새의 북동쪽에 강력한 마력이 느껴진다고 얘기한다.

북동쪽의 문에 들어가면 한 여자가 있는데 그녀는 자신의 이름을 노마라고 밝히고 지금은 적은 아니라고 말하며 사라진다. 그 방의 사람들을 구출하고 밖으로 나오면 갑자기 바란에게 포위되는데 덤비려던 레드 윙스는 사라진 줄 알았던 노마의 번개 주문에 쓰러진다. 곧 바란과 파이크의 1대 1 대결이 벌어지는데 바란은 충격을 그리 못 준다. 하지만 그가 소유하는 검은 매 라이거라는 마검으로써 파이크는 결국은 쓰러진다(스토리 상으로). 그때 후아티가 빛을 내면서 단검에서 장검으로 변하게 된다. 다시 대결이 시작되고 결국 파이크는 바란을 물리친다.

바란이 고트를 습격하고 자신의 본거지로 돌아가고 있다

포위되는 파이크들

오해받는 파이크 일행들

가이들과의 만남

레드 윙스는 강한 여자들이다

포로들을 가가의 방에서 구출

노마는 적?

조인족(鳥人族)동료 아몬

가이를 만나면 그는 불멸의 제왕 라이아드가 있는 부유성(浮遊城)이 모습을 드러냈다며 자신은 부유성이 있는 오아시스의 마을로 갈테니 파이크와 레드 윙스는 우선은 고트의 왕에게 보고를 하고 오라고 한다. 고트의 마을에 도착한 일행들은 마을 안에서 베르나드와 다시 만나고 베르나드는 마법력을 최대로 증폭해서 파이크에게 마법을 쓴다. 죽기 직전의 파이크는 다시 후아티의 마법력으로 도움을 받고 베르나드는 끝장을 내려고 다시 마법을 쓰려고 한다. 그때 에스탄이 나타나며 마법의 힘으로 베르나드를 쫓아버린다. 에스탄은 파이크가 소유하고 있는 후아티를 잘 부탁한다며 가 버린다. 왕을 만나 상황 보고를 마치면 왕은 토와라의 마을에서 배를 빌려 가이일행을 쫓아가라고 말한다. 바란과 싸운 요새로 들어가는 숲에서 남서쪽으로 가면 다리가 보일 것이다. 다리를 건너 북쪽의 숲사이로 들어가면 조인들의 마을 우에란에 도착할 것이다. 그곳에 도착해 있는 기사를 만나면 기사는 조인들과 북쪽에 살고 있는 수인(獸人)들과 대립이 심해 오도가도 못하는 신세라는 것이다. 조인들과 얘기를 해보면 그들은 수인들에게 심한 욕(?)을 해댄다. 조인들과 얘기를 다 마치면 북쪽의 수인들의 마을인 토와라로 가자. 토와라도 마찬가지의 상황인데 우선은 사람들과 얘기를 하여 정보를 모으고 마지막으로 촌장과 얘기를 하고 집 밖으로 나오자. 그때 갑자기 거동이 수상한 수인 한명을 볼 수 있는데 그를 미행해 본 일행들은 그가 라이아드 마법사단의 한명으로써 두 마을 사이를 오가며 이간질시킨 것을 알 수가 있다. 그를 이기면 두 마을의 촌장들은 서로 자신들의 오해를 풀고 파이크 일행들을 돕기로 한다. 그때, 한 조인이 내려오며 자신의 이름은 아몬이라고 밝히고 조인들을 대표하여 일행들을 돕기로 한다.

에스탄이 베르나드를 쫓는다

숲 사이에 우에란의 마을이 있다

웬 수상한 놈이?

아몬이 동료로...

부유성 - 그 결전의 장

아몬을 동료로 맞이하고 토와라 마을의 촌장에게 얘기를 하면 배를 탈 수 있다. 산기슭에 내려주고 산을 넘으면 바로 사막이 펼쳐진다고 한다. 산에서 적은 나오지 않으니 계속 올라가자. 올라가다 다리를 건너면 와이반의 시체를 볼 수 있는데 원인을 알기 위하여 파이크 일행들은 위로 올라가 본다. 산 정상에서는 에스탄이 와이반의 부대와 격전 중이었다. 에스탄이 와이반의 무리를 쓰러뜨려도 와이반은 끊임없이 나오고 베르나드는 지친 에스탄에게 일격을 가하려 한다. 마지막으로 에스탄은 한번에 마법력을 방출하여 와이반 군단을 전멸시키고 절벽에서 떨어진다. 그리고 홀로 남은 베르나드와 대결을 벌인다. 베르나드는 단순히 한명 공격의 주문만을 사용하니 쉽게 이길 것이다. 그를 이기고 산을 내려오면 서쪽으로 사막이 펼쳐지는데 마을까지는 상당히 서쪽으로 걸어야 한다. 마을에 도착하면 타나가 가이의 천막으로 안내해 준다(가이를 만나기 전에 무기와 도구를 미리 사 두자).

가이는 부유성은 마법의 방어막이 있어서 접근이 불가하지만 성이 공중으로 뜰 때는 방어막이 사라지니 그 틈을 이용하여 잠입하자고 말하고 우선은 여관에서 쉬라고 말한다. 한잠을 자면 에카가 파이크를 깨우면서 레오스의 몸 상태가 안 좋다고 한다. 그때 루가 나타나며 돈을 받고 레오스의 치료약을 주고 간다. 드디어 부유성이 떠오르기 시작했다. 하지만 떠오를 때의 충격의 여파로 많은 병사들과 파이크가 갈라진 땅의 틈으로 떨어지기 시작했다.

다행히 아몬이 날아가서 파이크를 구해 준다. 이제 가이와 성안으로 잠입이다. 가던 중 성의 수호괴물 3마리가 쳐들어 오는데 그 3마리는 가이들이 압도적인 힘으로 물리친다. 가이들은 먼저 가고 파이크들도 안으로 들어갈 때 함정이 작동하면서 수호 괴물 1마리에게 습격당한다(여기에서 가이들과의 레벨 차이를 느낄 수 있다). 안으로 들어가면 3갈래 길이 나뉘는데 가운데 방은 회복과 기록을 할 수 있다. 계단 위의 문은 잠겨 있는데 왼쪽의 길로 가서 최상층에 있는 스위치를 누르면 문은 열린다. 그 다음은 길이 연결되 있어서 곧장 왕이 있는 곳으로 갈 수 있다. 왕의 문 바로 앞에서 가이 일행과 타

나가 수정관에 갇힌 것을 볼 수가 있다. 왕의 문에 들어가면 곧 라이어드가 등장하고 그는 파이크 일행들을 마비시킨다. 곧 에스탄이 등장하는데 에스탄은 사실 라이아드의 형이며 여동생이 한명 더 있는데 그 여동생이 지금의 후아티이다. 에스탄은 대륙 정복을 시도하려는 라이아드와 대결을 벌이지만 결국은 지고 만다. 소멸하기 직전 에스탄은 후아티의 힘을 증폭시키고 사라진다.

드디어 라이아드와의 대결이다. 라이아드는 처음에는 마법의 화살과 얼음의 주문으로 공격을 해 온다. 그러다 거의 죽을 때쯤이면 브리징 봄이라는 전체 공격을 해 오는데 레벨이 낮으면 순식간에 전멸하니 주의하자(전원 23 ~ 24정도면 충분). 라이아드는 수집해 온 마정석의 힘으로 다시 마법력을 회복하려 할 때 후아티는 스스로 라이아드를 찔러 버린다.

후아티는 잠시 여자의 모습으로 돌아왔다 사라지고 무너지기 시작하는 부유성에서 일행들은 발트의 텔레포트로 가까스로 탈출하게 된다. 고트의 왕에게 보고를 하고 나오는 중 레오스, 엘다, 아몬 등은 각자의 마을로 돌아가기로 하고 헤어지고 파이크와 에카는 하피의 마을로 가서 회복된 라이아와 만나게 된다.(이것이 1부의 끝이다.)

웬 와이반의 시체가.....

작전을 설명하는 가이

드디어 떠오르는 부유성

파이크 살려~

잡힌 가이 일행들

에스탄과 라이아드와의 대결

무너지는 부유성

라이아와 상봉

새로운 여행의 시작

하피의 마을의 라이아의 집. 파이크와 에카, 라이아는 집에서 조용한 한때를 보내고 있었다. 그때, 밖에서 캐롤이라는 여자 아이가 쳐들어온다(아몬과 엘다와 같이). 캐롤은 발트의 손녀이며 가이 일행들이 행방불명됐다며 자세한 것은 고트의 왕에게 듣자며 텔레포트의 주문으로 일행들을 고트로 데려간다. 왕은 바란.시저가 살아있다며 조사하러 간 가이 일행이 아그나스의 마을부터 연락이 끊겼다고 말한다

아그나스 마을에 있는 사제에게 정보를 얻으러 아그나스 마을로 출발한다(캐롤이 텔레포트로 아그나스의 마을까지 이동시킨다). 아그나스의 마을에서 북쪽으로 올라가면 교회가 있는데 그곳의 사제와 대화를 하면 된다(정보는 안주고 너무 분위기를 띄워준다) 이제 마을을 나와서 남동쪽으로 쭉 내려가자.

캐롤의 등장

노마의 음모

남동쪽으로 내려오면 항구의 마을인 시트나스(シトナス)에 도착하게 된다. 이 마을에서 토마리라는 땅으로 가기 위해 배를 빌려야 하는데 지금은 유령선이 출몰하기 때문에 아무도 바다로 나가려고 하지 않는다. 왼쪽 큰집에서 선장과 거래를 하는데 선장은 유령선의 보물을 가져다 주면 무사히 토마리까지 가게 해준다고 한다. 배를 타고 가다보면 유령선이 출몰한다. 유령선 안은 적도 나오지 않고 굉장히 좁아서 쉽게 갖고 나올 것이다. 보물을 갖고 나온 잠시 후 배는 괴물로 변하는데 전체 공격만 주의하면 된다. 단, 캐롤은 체력이 굉장히 약하기 때문에 상당히 주의를 해야 한다.

괴물을 죽이면 선장이 토마리에 내려주고 내린 곳에서 북동쪽으로 전진 하면 된다. 곧 마이센트라는 마을이 나오고 그 곳에서 정보를 모으자. 이 마을의 영주는 자신의 재력(財力)으로 비행기를 만드는데 곧 완성될 것이라 한다. 철저히 준비를 하고 북쪽으로 이동하자. 이 곳부터는 적들이 급격히 강해지니 주의하자. 북쪽의 숲에 들어가서 지정된 길을 따라 가다보면 동굴이 하나 나올 것이다. 옛날 무엇인가를 보관하던 곳이라는데...

미로는 주위가 어두울뿐이니 무조건 위로 올라가다 왼쪽으로 꺽어지자. 끝에 문에 도착하면 굉장한 굉음이 울리는데 그 소리는 누군가가 공격 마법을 사용했기 때문이다. 문안에서 많은 사람들을 발견하는데 그중에는 그토록 찾던 발트도 끼어 있다. 그 중에는 또 예전에 만났던 노마가 있는데 앞의 거대한 괴물의 시체는 그녀가 해치운 것으로 짐작할 수 있다. 노마 이외에도 부하로 보이는 채찍을 든 여자와 마법사 남자가 있는데 노마는 괴물이 지키던 그릇을 갖고 곧바로 파이크와 싸우려다 죽인 괴물이 부활하자 도망을 가 버린다.

결국 일행들은 부활한 괴물과 싸우는데 다행히도 팔만이 부활하여 싸우게 된다. 하지만 괴물 팔의 공격력은 상당히 높고 나중에 가서는 전원을 마비시키는 마법을 사용해 온다. 다행히도 용인 전사 엘다는 마비나 독이 안 걸리는 체질이기 때문에 그는 계속 공격할 수가 있다. 팔을 물리치면 제 정신을 되찾은 발트와 함께 고트의 왕 앞으로 공간 이동을 하게 된다.

유령선의 괴물

알버트오딧세이 외전

노마는 무엇을 계획?

상공을 날다

왕에게 경과 보고를 하는데 발트도 노마에게 잡혀서 끌려다니던 것이고 세라미스와 가이의 행방은 그도 모른다고 한다. 다만 그 훔쳐간 그릇이 마법의 왕국 팔가스타에서 마왕을 부활하는데 쓰이는 것이라고 말해준다. 왕은 파이크한테 마법의 왕국 팔가스타로 가라고 하며 가는 방법은 마이센트(マイセント) 마을에 있는 비공정을 이용하라고 한다.

마이센트 마을의 맨오른쪽 위에 있는 비밀 공장에 들어가 보면 누군가가 비공정을 부순 것을 볼 수가 있다. 그는 가이인데 일행들을 전혀 못 알아본다. 곧 이상한 웃음소리와 함께 동굴에서 본 채찍을 든 여자가 등장한다. 그 채찍을 든 여자는 자신의 이름은 크리슈나라고 밝히며 곧 서 있는 가이를 원래 정체인 개로 탈바꿈한다. 말로 맞서던 중 크리슈나에 의해 에카는 돼지로 변하게 되고 일행들은 에카를 원래대로 돌리기 위해 다시 고트에 있는 발트에게 간다. 발트는 에카를 원래대로 돌리고 왕은 비공정이 망가진 것을 듣고 비공정이 수리될 동안 체스트리아(チェストリア)마을과 아그나스(アグナス)마을을 보고올 것을 부탁한다. 그때 병사 한명이 상황 보고를 하는데 이 고트 마을에 악마들이 쳐들어와서 지금 고전 중이라고 한다. 빨리 마을의 밑으로 내려가보자. 군데군데 고트 병사들이 쓰러져 있고 놀라운 것은 예전에 죽인 바란이 부활했다는 것이다. 바란은 고트 기사의 대장인 타나를 이기고 파이크에게 자신은 팔가스타를 수호하는 탑 중에서 남쪽에 있겠다고 한다. 우선 체스트리아 마을로 가 보자. 체스트리아에 이상이 없는 것을 본 일행들은 안도하고 여왕을 알현하려 하는데 그곳에서 또 다른 하나의 엘다를 볼 수가 있다. 결국 진짜를 가리려고 에마라는 성의 최고의 마술사를 데려오지만 결국 다음날 최종 판결을 내리기로 한다. 밤에 활동을 개시하게 되는데 마을에서 오른쪽에 있는 서커스의 천막 안으로 들어가자. 천막 안의 방에서 비밀 편지를 발견하고 다음날 여왕에게 그 편지를 보이면 가짜 엘다를 계획한 범인은 여왕을 납치해 간다. 다시 서커스 천막으로 가보자. 그곳에서 여왕은 본 모습인 피에로로 모습을 들어내는데 크리슈나가 등장하면서 범인과 대결을 벌이게 되는데 갑자기 가짜 엘다도 합세한다. 물리치면 범인은 주인인 크리슈나의 마력으로 돼지로 변하게 되고 크리슈나는 자신은 서쪽의 탑에서 기다리고 있겠다고 한다. 진짜 여왕을 구출하면 이제는 아그나스의 마을로 가 보자. 도착하면 마을이 처참하게 망가져 있는데 교회쪽으로 가보면 사제는 아인이라는 마법사가 이 마을을 이렇게 만들었다고 말하고 그는 동쪽의 탑에서 기다리고 있겠다고 한다. 사제는 아몬과 엘다가 마이센트의 공작 집에 맡겨놓고 이제는 비공정의 수리를 볼 때다. 비공정은 멋지게 수리가 되어 있고 사람들과 대화가 끝나면 비공정은 하늘을 난다.

부서진 비공정

부활한 바란

커스 천막에서 발견한 비밀 편지

완성된 비공정

4개의 탑

동쪽의 탑은 아인브랏드, 서쪽의 탑은 크리슈나, 남쪽의 탑은 바란, 시저, 북쪽의 탑은?. 어디를 가도 상관없지만 남쪽,서쪽,동쪽,북쪽이 거의 왕들의 수준에 맞춘 것이다. 탑들에서의 도구들은 하나같이 능력치를 대폭 상승시켜주니 꼭 얻고 가자.

남쪽 탑의 바란은 처음에는 단순 공격을 해오다가 체력을 많이 뺏으면 그랜드 스윙이라는 전체 300정도의 데미지를 주는 공격을 해 온다.(레벨은 41정도면 충분). 서쪽의 크리슈나는 아스트랄 링이라는 기술로 500정도의 데미지를 주고 체력을 많이 빼앗으면 뷔 텍스의 공격 주문을 사용한다. 동쪽탑의 아인은 처음에는 브레이크 후레아라는 기술로 700가량 때리지만 나중에 체력을 많이 뺏으면 800가량의 데미지를 주는 전체 기술을 사용하니 레벨을 많이 올려야 한다.(약 48정도)

드디어 마지막의 북쪽탑은 놀랍게도 가이이다. 가이는 지금은 노마의 꼭두각시이니 물리치자. 가이의 무서운 기술은 가이아 브레드라는 기술인데 그것을 가이가 사용하면 1200가량의 데미지를 주니 회복에 신경을 쓰자. 마지막으로 가이는 파이크에게 가이아 블레드를 전수하고 물러난다.

바란과의 결전

아인과의 결전

가이와의 결전

마지막 시련

이제는 가운데 우뚝 서 있는 마법의 왕국인 팔가스타에 들어갈 수 있다. 노마는 악마들을 불러 파이크 일행들을 위협하지만 곧 파이크 일행의 친구들이 지원을 하러 와 노마를 추격하게 된다.

마지막 미로는 무엇이라고 설명할 수가 없다. 어두컴컴한 배경에 8층부터 1층까지 내려가야 하는데 길 한번 잘못 들면 몇시간이고 고생하니 주의하고 총 보스는 레벨이 58정도면 무난할 것이다.

독자들의 건투를………

팔가스타 안으로

제작사	세가	발매일	7월 26일
장르	격투액션	가격	5800엔

버철파이터키즈

버파키즈! 아케이드에 출현한지 불과 2~3달만에 새턴에 이식이 되어버린 이 게임! ST-V 호환 시스템이 좋긴 좋은가 보다. 꼬마 아이로 변모한 캐릭터들이 아주 불만하고 오리지널 오프닝 그리고 엔딩까지 새롭게 들어갔으니 얼마나 기쁘지 않을 수 있겠는가.

버파2의 2세들이 다시 새시대를 열려고 한다!

아케이드와의 변화점

MODE SELECT

오리지널 요소가 듬뿍 들어가 신감각버파2를 연출한다. 조작방법이나 기술면에서는 변화점이 없으나 옵션, 여러가지 모드중에 특히 와이어 프레임 모드라는 것이 있고 오프닝, 그리고 엔딩 등이 크게 변화된 점이다. 결론 옵션의 변화나 여러 모드들은 버파2와 비교한다는 말이 어울릴지 모른다.

옵션의 의문??

기억장치!? 버파키즈에서는 각 캐릭터의 기술을 기억하여 사용할 수 있게 되어있다. 『콤보 쯔꾸르 모드』라는 것이 존재하는데 이곳에서는 캐릭터의 연결되는 기술들을 기억하고 대전중에 버튼하나로 사용이 가능하다. 그리고 평범한 옵션에서는 버파2와 동일하고 한면에서만 설정이 가능하며 LR버튼으로 이동이 않된다. 체력 설정에는 옆에 그림이 그려져 있어 외국어를 모르는 플레이어라도 쉽게 알아볼 수 있다.

아케이드(ARC), 버파2(SS)와의 변경점

- VF2-백대시 연속 불능 . PK타격 후 상대는 안쓰러짐 (SS)
- VF2에서 히트가 안되는 콤보가 키즈에서는 가능하다 (SS)
- 아케이드, SS과는 판이하게 오리지널 무비가 첨가 되었다 (ARC, SS)
- 화면과 캐릭터가 좀더 깔끔해져 보기가 좋다 (ARC, SS)
- 캐릭터들이 작아지면서 변화점과 이점이 생겼다 (SS)
- L, R버튼을 동시에 누르면서 캐릭터를 선택 와이어 프레임 모드 (ARC)
- 표정연출이 생겼고 코믹한 요소의 첨가가 돋보인다 (SS)
- 신체가 이등신이 되어버렸다 (SS)

어? 피하네

이럴때에도 역시

제프리가 땀 방울을!

오프닝! 오프닝!

피니쉬는 강력하게-

표정이 다양!

머리가 걸쳐진다.

달려가면

대화시간을 갖으면 몸에도 건강!? 코믹!

와이어 프레임 모드

새로운 신요소 도입- 버파2에서 보다 더 나은 신선함을 주기 위한 유저 들을 위한 새로운 모드가 생겼다. 철권2에서 호평받았던 와이어 프레임 모드라는 것. 3D공간에서 플레이어 자신이 상대를 바라보는 시점으로 작게 된 캐릭터의 표정으로 또 다른 재미를 맛볼 수 있다. 그리고 상당히 조작감에 있어 높은 난이도를 자랑하지만 철권2를 아니해본 유저들은 한번쯤 해볼 만한 것이다.

세이브 백업 화일 (RECORDS)

S RECORDS - 버파2보다는 심플해졌을 알 수 있다.
TIME RECORDS - 캐릭터들의 클리어타임을 알려준다.
RANKING RECORDS - 컨티뉴하지 않고 얼마만큼의 실력이냐를 평가한다.
RECORDS INITIAL - 지금까지 세이브해 놓은 파일들을 삭제한다.

스페셜 버튼의 존재

패드 조작 옵션에서 스페샬 키를 입력. X, Y, Z, L, R버튼이 압축키로 키 조작 타입을 에디트로 바꾸어서 사용 가능하다. 그리고 콤보, 스페셜 타입을 선택할 수 있다.

(KIDS MODE) 키즈 모드라는 것은?

캐릭터 선택 후 2가지 모드가 나오는데 NOMAL모드와 KIDS모드가 있다. 노멀 모드는 평범한 격투로 즐길 수 있으며 키즈모드는 각 버튼(펀치 그리고 킥)으로 사용 가능한 기술들을 차례대로 캐릭터가 알아서 기술을 입력하고 사용한다. 펀치와 킥버튼에 따라서 모든 기술을 볼 수 있다. 단, 연속기는 불가능하고 플레이어 자신이 입력 조작할 수도 있게 되어 있다.

관전모드가 새로워졌다

버파키즈에서의 관전모드가 버파2보다 훨씬 향상되었다. 공중에서 내려다 보는 시점에서 나머지 버튼으로 시점을 다양하게 바꾸면서 관찰할 수 있다. X버튼으로 시작하여 A, B, C, Y, Z, L, R버튼으로 카메라 워크의 재미를 더해준다.

버파2에서의 재밌는 비기도 준비되어 있다

울프가 파이의 승리 포즈 따라하기, 킥캔슬, 제프리의 순간이동 스플레쉬 마운틴 등 이밖에도 버파2에서 실행되던 것이 키즈에 와서도 건재하다.

콤보 만들기 모드

아키라의 붕격운신쌍호장을 버튼 하나로!

새로운 요소로서 버튼 하나로 각 캐릭터의 연속기를 사용할 수 있다. 이 모드를 이용하려 한다면 조작법을 알아두어야 할 것이다. 아래의 사진과 같이 기술을 하나씩 하나씩 쓰되 기술입력과 기술입력 사이를 한칸을 띄어야 한다는 것을 잊으면 안된다.

AKIRA

카메라 워크의 체인지

철산고
양포
외문정주들
붕격운신쌍호장

터프가이(?!)아키라식 공중 콤보

격보번호→맹호경파산(또는 백호쌍장타)
포주→철산고(또는 맹호경파산)
포주→우단각→대점프킥
유포전신당→우단각→양포
포주→우단각→충추(P)→이문, 악보정주
포주→우단각→팔문개타
포주 →충추(PG)→환타퇴
유포전신당→우단각→독보정슬→백호쌍장타

PAI

카메라 워크의 체인지

연환 전신각
라선안장
연선파류

영화 배우 파이식 공중 콤보

비연열각→연습고뇌격

선풍퇴(↘K→연환전신소각→다운공격

체연하담→연환전신소각→뇌음장타

LAU

카메라 워크의 체인지

연환 전신각
연환전신소각
연환배전각

주방장 라우식 공중 콤보

등공 호천각→좌가답퇴(↓K)→호조연축

사상장→연환전신소각→다운공격

선재퇴(↘K)→사상장→충권(P)

→연환전식소각

WOLF

카메라 워크의 체인지

넥커트킥
엑스 라리어트
숄더 어택

레슬링 울프식 공중 콤보

니브레스트→넷 컷트킥→다운공격
니브레스트→스트레이트해머(P)→넷컷트킥
(또는 롤링서버트)
니브레스트→1,2어퍼→하이엘보(다운공격)
니브레스트→스트레이트해머(P)
→로우드롭킥→다운공격(특수)

JEFFRY

카메라 워크의 체인지

토우킥 해머
캔카 킥
트리플 헤드 배트

환경미화원 제프리식 공중 콤보

니어택→1, 2어퍼→다운공격
엘보어퍼→스플래쉬 마운트→스펀핑
이어택→스트레이트너클→헬스텝
→플라잉 보디 프레스

KAGE

카메라 워크의 체인지

뇌룡비상각
회전지뢰각 후리기
팔뚝 넘기기

도박꾼 카게의 공중 콤보

고연락→팔꿈치치기→특수다운공격(내려차기)
고연락→찔러치기(K)→류연락
고연락→산타연치기→특수다운공격
고연락→환업→용미섬 그리고 K 다운공격
고연락→낙인넘기→열장각→다운공격
고연락→하가사네→연산역치기→특수공격

SARAH

카메라 워크의 체인지

콤보 섬미솔트
콤보 라이징 킥

배신자 사라의 공중 콤보

니킥→스트레이트리드(P)→머솔트킥
(또는 대쉬니)→다운공격
콤보라이닝 니→펀치하이킥→다운공격
더블조인트페드→스트레이트리드
→섬머솔트킥→사커볼킥

JACKY

카메라 워크의 체인지

스피닝 킥 로우 스피닝 킥
뒤돌아 본 상태에서 킥
라이트 닝 킥 5연타

바람둥이 잭키의 공중 콤보

니킥→아래주먹→니킥→이점프 니 스탬프
니킥→콤보 엘보 스피닝킥→사커볼킥
니킥→콤보 엘보 스핀킥→사커볼킥
(공중에 떴을때)미들킥→섬머솔트킥
니킥→스트레이트 리드→섬머솔트킥
→커볼킥

SHUN

카메라 워크의 체인지

번신연참각
뒤돌아본 상태에서 킥
소점프 후 ↓+킥

홍차 순제의 공중 콤보

월아차격→선풍소퇴

월아차격→주무쌍전각→전주낙각

도완료권→도완료권→연환전선소퇴

→전주낙각

LION

카메라 워크의 체인지

등선퇴
질지소퇴
전신료음각

건방진 리온의 공중 콤보

구수정주→천궁퇴

구수정주→연환전상

구수정주→통수→전소퇴

구수정주→등격연주

구수정주→통수→천음각→전낙퇴

DURAL

크리스탈 듀랄이 출연한다!

크리스탈적으로 생기지는 않았지만 다들 그러하다니 어쩔 수 가 없네요. 고르는 방법은 듀랄를 고르는 커맨드 하, 상, 좌, 우, G버튼 여기서 G든 K버튼이든 그냥 누르고만 있으면 머리안에 물고기가 들어가 있는 듀랄이 나타난다. 캐릭터 마다의 표정이 바뀌듯이 물고기의 표정도 시시때때로 바뀌게 된다.

우주인 듀랄의 공중 콤보

고연락→부신연각
요자천림→콤보 옐보 섬머
고연락→라이징 나→콤보 옐보 섬머

너무 희미하군!

물고기도 덩달아 좋아한다.

엔딩 퍼레이드

마신과 피를 나눈 새로운 인생,
그 속에 숨어 있는 의문의 정체는...

Trap Simulation Game

刻命館

장르	트랩 시뮬레이션	발매가	5,800엔
제작사	테크모	발매일	96년 7월 28일

각명관

인간이 가져야 할 기본적인 모든 것을 박탈당한 인간이 타인의 소망과 사랑과 그 육체를 제물로 삼아 마신의 부활을 꿈꾸며 오늘도 열심히 소원을 다하고 있다. 과연 그의 마신 부활에의 꿈은 이루어 질 것인지...

개설

이 게임을 정복하기 위한 조건은 다음의 두가지이다. 이 두가지를만 잘 따르면 그리 큰 어려움없이 엔딩을 볼 수 있게 될 것이다. 그 두가지 중 첫번째는 증축을 잘 해야 한다는 것. 각층에 각각 긴 복도를 만들거나 아니면 방을 쭉 연결하여 거울의 집같은 구조 즉, 문을 열고 들어가면 맞은 편에 또 문이 있는 식의 구조로 만들어야 한다.

어느쪽이든 물론 상관은 없지만 마법계의 적들이나 앵글러나 궁병(弓兵) 등을 상대할 때 문이 훌륭한 방어막이 되어 주므로 후자의 쪽을 권하고 싶다. 또한 문을 여는 것을 기다렸다가 적이 들어오면 문 바로 앞에 설치해 둔 함정을 작동시키는 식으로 하면 좀 수월한 게임을 즐길 수 있게 될 것이다. 그리고 개발실이나 나중에 등장하는 침실과의 위치관계를 파악해서 복도 등을 증축해야 한다. 개발실은 어디서나 즉시 통할 수 있게 하고, 침실은 그 반대로 해야 한다. 침실에서 휴식을 취하며, HP를 회복할 때에는 무방비 상태가 되기 때문에 주의를 요한다. 두번째는 침입 캐릭터들의 게이지들을 파악해야 한다는 것이다. 아주 특별한 경우를 제외하고는 물리나 마력에 대한 방어력 한쪽이 약간의 차이를 보이기 때문이다. 마력 방어가 약한 캐릭터에게는 당연한 얘기겠지만 마법계의 트랩을 쓰는 것이 좋다. 참고로 포획을 한 후에는 반드시 그 포획물 앞으로 가서 게이지가 줄어든 것을 확인해야 한다. 그렇지 않고 그저 멀뚱히 보고 있다가는 적이 다시 빠져나오기 때문이다.

자! 그럼 위의 두가지 사실을 염두에 두고 본격적으로 각명관의 기본 시스템을 살펴보도록 하자.

기본 시스템

A. 3D 모드

「NEW GAME」과 「LOAD」 중 전자를 선택하면 다음에 이름을 지을 수 있게 되어 있다. 그다음 붉은 색 다이아 몬드 형태의 것은 「봉룡석」이라고 하는 것으로 나중에 만들어질 자신만의 몬스터를 불러내기 위한 아이템의 갯수를 나타내는 항목이다. 후에 가면 돈은 『파이널 판타지』 만큼은 아니지만 그래도 어느정도 넉넉해지므로 돈이 생기면 이걸 사버리면 된다.

옆의 사람 아이콘은 침입자의 수를 나타내 주며 그 밑의 원은 방향과 층수를 나타내 준다.

그 다음 스타트 버튼을 누르면 메뉴화면으로 들어가게 된다. 대부분 양호라고 나오고 그외에는 중독되었거나 혼란상태일 때를 나타내준다. 다음 왼쪽에 보이는 것은 차례대로 숙련도(熟練度), 방어력(防禦力), 마법방어력(魔法防禦力), 회복력(回復力), 경험치(經驗値), 다음 레벨까지의 경험치(經驗値)를 나타내어 준다. 우측의 것들 중 제일 상단에 있는 항목은 맵(マップ)이다. 이것을 선택하면, 천정의 카메라를 이동시켜이 건물 내부 전체의 모습을 볼 수 있다.

아머 볼(アーマーボール) : 방어력을 5 올려준다

암흑의 치료제(暗黒のいやし) : 모든 스테이터스 이상을 회복시켜준다. 하지만 그리 많이 사용되는 것은 아니다.

옛 성서(古の聖書) : 매각용 아이템. 이런 종류는 팔아서 그 돈으로 봉룡석을 잔뜩 사두는 것이 좋다

배신의 피어스(裏切りのピアス) : 매각용 아이템

쿨다운(クールダウン) : 혼란상태에서 회복시켜 준다

괴뢰의 가면(傀儡の面) : 몬스터를 제조할 수 있게 한다. 6화에서 입수 하게 된다.

계약의 증거(契約の證據) : 저택의 힘을 행사할 수 있게 해 준다. 1화에서 입수하게 된다.

사탄 크라운(サタンクラウン) : 마도기(魔導器)의 하나. 7화에서 입수하게 된다.

여황제의 서클렛(女帝のサークレット) : 매각용 아이템

신벌의 아뮬렛(神罰のアミュレット) : 매각용 아이템

스킬 볼(スキルボール) : 숙련도를 5 올려준다.

스피드 볼(スピードボール) : 이동속도를 5 올려준다.

절망의 성배(絶望の聖杯) : 매각용 아이템

소울 시드(ソウルシード) : 체력 완전 회복

소닉 부츠(ソニックブーツ) : 이동속도를 10 올려준다.

혼의 물방울(魂のしずく) : 체력을 50 올려준다.

디스포이즌(ディスポイズン) : 독을 없애준다.

시간의 모래(時の砂) : 일정시간 과거로 갈 수 있게 해 준다. 17화에서 입수한다.

해골의 열쇠(ドクロの鍵) : 해골(ドクロ)의 문을 열 수 있다. 1화에서 입수한다.

공주의 편지(姫の手紙) : 매각용 아이템

봉룡석(封龍石) : 몬스터 소환에 쓰인다.

복수의 거울(復讐の鏡) : 매각용 아이템

매직 쥬스(マジックジュース) : MP를 500 올려준다.

매직 망토(マジックマント)) : 마법 방어력을 5 올려준다.

마신의 검(魔神の劍) : 마도기의 하나. 13화에서 입수한다.

마신의 지팡이(魔神の杖) : 마도기의 하나. 19화에서 입수한다.

마신의 뿔(魔神のツノ) : 마도기의 하나. 23화에서 입수한다.

마신의 네클레스(魔神のネックレス) : 마도기의 하나. 16화에서 입수한다.
마신의 보석(魔神の寶石) : 마도기의 하나. 4화에서 입수한다.
마신의 레리프(魔神のレリーフ) : 벽을 향해 사용하면 세이브할 수 있다. 그 외에는 미션을 클리어했을 때나 개발실에서만 가능하다.
명계의 호신부(冥界の護符) : MP를 5000 올려준다.
약초(薬草) : 체력을 20 올려준다.
어둠의 영석(闇の靈石) : 체력을 완전회복. 부서질 때까지 사용 가능하다.

아이템 입수가 많을수록 게임은 편해진다

게임 중 위험하면 약초의 힘을 빌리는 것이 현명하다

중요한 것은 적을 죽이면 'MP를 흡수하느냐 돈을 얻느냐' 이다.

여기서는 ワール로 표시한다.

아니면 몬스터의 재료로 삼기 위해 포로로 잡아둘 것이냐 하는 것을 물어본다. 본 게임에서는 대부분 MP를 보충하는데 쓰고 돈은 아이템을 팔아서 충당(인간사냥 할 때, 상인을 불러들여 팔면된다)하고 포로는 인간사냥시에 확보하면 어느정도 밸런스가 맞아 떨어질 것이다. 다음은 눈물과 땀의 결정체 몬스터에 대해서 알아보기로 하자. 죽을 고생을 하면서 포로를 모아서, 그것도 조건에 맞는 포로를 잡아서(돈이나 MP의 획득도 하나 없이) 그저 만들고 나면 봉룡석을 소비해 가며 소환할 수 있다.

무엇을 고를 것인가? 신중한 선택이 필요하다

트랩과 같이 이들 몬스터들도 마법, 물리, 혼란의 세 계통을 가지고 있다.

다음은 랭크 C에서의 것들로 이들의 경험치를 쌓이게 하면 역시 레벨 업이 된다. '좀비'가 '구루'가 되고 또 다시 '안네트 어쩌고' 하는 게 되는데 이름은 중요하지 않다. 그저 파워와 스피드가 보강되는 것 뿐이다.

좀비(ゾンビ) : 만들기도 쉽고, 봉룡석의 소비도 적고, 레벨 업도 빠르지만 별로 쓸모는 없다.
늑대인간(狼男) :좀비보다는 괜찮아 보이지만 중반 이후에는 별 쓸모가 없다.
라미아(ラミア) : 늑대인간과 비슷하며 파워는 더 있지만 스피드에서는 좀 떨어진다.
고렘(ゴーレム) : 파워는 뛰어나지만 스피드가 너무 느리고 적과 접근해야하는 난점이 있다.
데스프린세스(デスプリンセス) : 공주 피아나가 죽으면서 몬스터로 등록된다. 강력하지만 봉룡석이 많이 소비된다.
고스트(ゴースト) : 혼란을 시키는 몬스터.
그라비톤(グラビトン) : 강하지만 역시 봉룡석의 소비도 많고 만들기도 어렵다
붉은 용(レッドドラゴン) : 효율이 좋지만 넓은 스페이스가 필요하다.

데스 프린세스 등장. 과연 기대에 부응해 줄것인지...

이 정도로 몬스터의 설명은 끝내고 다음은 가면(假面)으로 들어가자. 가면의 역할은 적들을 좀 더 유혹하기 쉽게 해준다. 각명관에 침입하는 적들은 여러가지 개성을 가지고 있는데 이 가면들을 특성에 맞게 사용한다면 좀 더 효율적인 플레이를 즐길 수 있을 것이다. 하지만 가면의 특성이 맞지 않아도 보이기만 하면 적들은 쫓아오기 때문에 그리 염두해 두지 않아도 무방하다.

도움을 청하는 비명(助けをよぶ悲鳴) : 정의감이 강한 자를 끌어들이기 위해 도움을 청하는 여자의 비명
유혹의 웃음소리(誘う笑い聲) : 호기심이 강한 자를 끌어들이는 수수께끼같은 웃음소리
주인의 비웃음(主人のあざ笑い) : 저택 주인의 목숨을 노리는 자들을 끌어들이는 비웃음소리
기겁하는 소리(斷末魔の聲) : 무서움을 잘타는 자에게 겁을 주어 쫓아버리는 남자의 소리
몬스터의 소리(モンスターの聲) : 싸움을 좋아하지 않는 자를 쫓아버리는 몬스터의 울부짖음

각각의 가면을 쓸 때에는 MP가 소비된다.

포로일람(捕虜一覽)에는 자기가 포획하고 있는 포로들의 종류와 수가 표시된다. 수시로 체크하여 몬스터 제조에 성공하자. 마지막으로 워프(ワープ)는 각 층의 마력실로 데려다 주며 MP200이 소비된다. 외통으로 적의 공격 회피에 답이 없을 때나 좀더 효율적인 작전 수행을 위해 필요하다.

마지막으로 트랩을 설치한 곳의 위치는 삼각 화살표로 나타나는데 적이 그 영역 내에 들어서면 회전하면서 소리가 나고, 가시거리에 화살표가 겹쳐져 있을 경우, 네모 버튼을 눌렀을 때 동작하는 것은 붉은 색으로, 그렇지 않은 것은 노란색으로 표시된다. 이것은 셀렉트 버튼으로 교체할 수 있다.

B. 작전 모드

2층의 마도 게이트나 새로운 적들의 출현이면 보통 다음의 화면이 뜬다. 마도 게이트의 경우에는 크리스탈 앞에 가서 동그라미 버튼을 누르면 작전을 세울 것인지 물어보는 관문이 더 있다.

제일 첫 화면에는 작전개시(作戰開始), 제조(製造), 시스템(システム), 작전종료(作戰終了)의 네 항목이 나타난다. 먼저 작전개시 항목을 선택하면 트랩(トラップ), 증개축(增改築), 맵정보(マップ情報)가 나타난다. 트랩에서는 각 적들의 특성에 따른 여러 가지 트랩 선택이 가능하며 이 때에는 MP가 소비된다. 증개축에서는 건물의 구조를 바꿀 수 있게 되는데 돈이 소비된다. 맵 정보에서는 말 그대로 맵 상의 여러 정보가 나타난다. 구조와 트랩들의 위치와 유효 범위는 물론, 적들의 스테이터스까지도 나타난다. 좀 익숙해지면 이 맵이 아주 유용하게 쓰일 것이다. 물론 3D모드에서 X버튼을 누르면 단순한 맵은 나타난다.

구획을 세분화하면 다음과 같다

베어트랩(ベアトラップ) : 마루로부터 나타나서 포획물의 다리를 물어 이동속도를 떨어뜨리는 효과가 있다
개미지옥(アリ地獄) : 마루가 개미지옥으로 변화하여 사람을 빨아들인다.
빙결베어트랩(氷結ベアトラップ) : 베어트랩에 얼리는 기능이 추가.
동우리(銅の檻) : 천정에서 낙하하여 포획물을 가둔다.
철격자(鐵格子) : 구속력이 높아졌다
전격철격자(電擊鐵格子) : 전기 쇼크를 가하는 능력이 추가되었다.

이것도 역시 물리적 트랩. 대물리 방어력이 약한 적에게 효과적이다.

마도크레인(魔導クレーン) : 천정에서 나타나 날카로운 이빨로 포획물을 잡아올린다.
광속크레인(光速クレーン) : 고속으로 흔드는 기능이 추가되었다.
빙결크레인(氷結クレーン) : 마도에서 얼리는 기능이 추가되었다.

이것은 마법 트랩으로 초기에 상당히 쓸모가 있으나, 시간이 짧은 것이 흠이다.

마도자석의 벽(魔導磁石の壁) : 마도의 자력으로 가득한 벽이 포획물을 빨아들여 그 움직임을 봉쇄한다.

마신의 손(魔神の手) : 벽을 통해서 마계에서 나타나 포획물의 움직임을 봉쇄한다.

뇌신왕의 손 (雷神王の手) : 마신의 손에서 전격이 추가되었다. 후반에서는 상당히 활약한다. MP도 남아 돌 정도이므로 부담없이 소비해도 큰 지장은 없다.

암흑결계진(暗黒結界陣) : 이 결계에서 마법을 사용하는 자는 암흑의 시간 속에 영원히 봉인된다. 이 트랩은 극의 종반부 과거의 인물에게서 받게 되는데, 아스텔타를 잡기 위해 만들어진 것이라 봐도 무방하다.

다음은 제작자에게 데미지를 입히는 아이템이다.

철창(鐵のヤリ) : 예리한 강철의 창이 벽에서 돌출하여 포획물을 꿰뚫는다.

독창(毒のヤリ) : 중독시키는 능력이 추가되었다.

폭염창(暴炎のヤリ) : 성공치와 파괴력이 업 그레이드 되었다. 물리계통이며 그리 큰 효과는 없다.

핏폴(ピットフォール) : 마력으로 저택의 마루가 입을 벌려 포획물을 삼켜 저택의 깊은 곳으로 떨어뜨린다.

라이징플로어(ライジングフロア) : 마력으로 마루가 튀어올라 천정과 마루 사이에서 포획물을 찌그러뜨린다.

포이즌핏(ポイズンピット) : 삼킨 후 독무를 내뿜는 마법으로 상당한 재미를 볼 수 있을 것이다.

파멸의 낙석(破滅の落石) : 천정에서 낙하, 그 무게로 포획물을 찌그러 뜨린다.

메탈매쉬(メタルマシュ) : 효과는 같다.

제노사이드봄(ジェノサイドボム) : 마루에서 불어오는 불꽃 폭풍이 포획물을 날려버린다.

물리계는 이것을 사용하는 것이 보는 재미가 있다. 하지만 아래의 경우는 초반에 적들이 회피하는 경우가 종종 발생한다. 그러므로 아래의 트랩들은 이야기가 진전된 후에 사용하는 것이 좋다. 즉 업 그레이드를 마친 후에 이용하라는 얘기다.

마신의 발(魔神の足) : 마계에서 소환된 미친 마신의 발이 천정에서 나타나 포획물을 밟아버린다.

독신의 발(毒神の足) : 마신의 발에 중독시키는 점이 추가된다.

염마의 발(炎魔の足) : 작열하는 발이 포획물을 태워버린다.

다음의 경우는 혼란시키는 트랩 중로 마도인형이 나오는 산에서 몇번 사용할 뿐 사용 빈도수가 극히 적다.

물통(バケツ) : 천정에서 낙하하여 그 충격으로 포획물을 정신없게 한다.

황금 대야(黃金のたらい) : 방법은 물통과 동일하다.

회전하는 마루(回轉する床) : 마루가 고속으로 회전하여 위에 타고 있는 포획물의 방향감각을 잃게 한다.

미혹의 안개(迷いのフォグ) : 천정에서 뿜어진 마의 안개가 포획물을 혼란시킨다.

광란가스(狂亂ガス) : 포획물의 마음을 미치게 만들어 버린다.

샤인 스파크(シャインスパーク) : 천정에서 내려오는 마계의 섬광이 포획물의 눈을 직접 공격하여 정신을 파괴한다.

드디어 한명을 잡았다. 이 기쁨은 직접 경험해 보지 않고는...

다음은 위쪽 항목으로 이동하여 증개축으로 들어가 보자. 방(部屋), 복도(廊下), 철거(撤去)의 세 항목이 보일 것이다. 먼저 방을 선택하면 통상적인 방(通常部屋)과 전략적인 방(戰略部屋)으로 나뉠 것이다. 통상적인 것은 그저 그것을 만들 수 있는 조건들, 즉 가격과 크기 등을 고려하여 아무것이나 선택하면 된다. 초기의 트랩들은 그 범위가 작으므로 작은 방이 유리하고, 중반 이후의 경우에는 약간 큰 방이 적합하다.

전략적인 곳으로 개발실과 침실을 만들 수 있는데 개발실은 사실별 효용은 없다. 트랩의 개발은 거의 한 번에 해결되고, 몬스터의 합성은 적들을 다 잡고 천천히 해도 되기 때문이다. 침실의 경우에는 앞에서도 설명했듯이 적이 찾아오기 힘든 곳에 설치하자. 철거는 말 그대로 지은 것을 철거하는 시스템이다. 돈도 그리 부족하지 않으니 초반에 적당하게 자신의 저택을 증개축해 두는 것이 게임 진행을 순조롭게 해 준다.

다음은 제일 초기화면으로 가서 다시 제조를 선택해 보자. 이는 2층의 메인룸이나 아니면 개발실에서 선택이 가능하다. 트랩의 개발은 거의 쓸 일이 없고 쓴다고 해도 그저 업 그레이드하고 싶은 트랩에서 선택만 하면 자동으로 돈만 소비되면서 이루어진다. 몬스터의 경우는 각 몬스터 합성에 필요한 재물의 종류와 수가 나와 있다.

어린마녀(魔女っ子)와 에일리언(エイリアン)은 본 게임 중에는 볼 수 없었다. 아마 인간 사냥할 때 의외의 방문자로 등장하는 것 같다. 다음은 시스템으로 가면 세이브(セーブ)와 로드(ロード), 옵션(オプション), 게임 종료를 선택할 수 있다.

게임의 내용

▲ 주인공의 이름은 편의상 '하멜'로 정해 두었다

서장

위병 : 제메키아 왕국 왕세자 하멜전하가 멘제리오에서 돌아오셨습니다.

위병 : 국왕 폐하가 기다리십니다. 자 이쪽으로.

대마도사 자무르 : 왕세자 전하. 안녕하셨습니까? 긴 여행으로 얼마나 피곤하십니까? 이런, 하지만 아름다운 공주를 맞이하기 위한 여행이라 피곤도 잊으셨을 것 같군요. 하하! 실례~.

국왕 제메리스 : 음 잘왔다 왕자. 가까이 오너라! 먼 엔제리오까지 수고했다. 피아나는 어떻지?

제메리스 : 잘 있다니 그거 다행이군. 그럼 나중에 천천히 만나도록 하고.

너에게 한가지 이야기해 둘 것이 있다. 너와 우리 왕국의 미래가 걸린 중요한 얘기니 잘 들어라. 이번에 엔제리그 왕국에서 피아나 공주를 맞이한 것은 정말 좋은 일이다. 결혼식 날도 가까워 왔고, 거리는 온통 활기에 차 있고 이 나라는 이제 젊은 네 힘이 필요할 때다. 나도 이제 늙었으니 네가 이 나라를 맡아 주었으면 한다.

제 2왕자 유리왕의 아스 : 형님이... 이 검은 분명 형님의 것이 틀림없다. 아버지를 죽일 줄이야. 어떻게 이럴 수가... 위병, 왕을 살해한 하멜을 즉각 잡아 들여라.

결국 하멜 왕자는 피를 나눈 동생에게 속아 처형장에 끌려 나온다. 수 많은 국민들은 화형대로 몰려 들고 하멜은 힘없이 고개를 떨구고 있다.

형을 죽여야 할 정도로 그렇게 증오하는 이유는 무엇일까?

지무르 : 이 자가 범한 죄. 대역. 국가에의 반역. 부친 살인. 천벌을 받아 마땅하리라!

죽음을! 죽음을! 반역자에게 죽음을!

죽여라! 죽여라! 죽여라!

어제까지 하멜을 떠받들던 국민들이 손가락질하며 살인자라고 비난한다. 나를 믿어주는 자는 단 한 사람도 없단 말인가? 진실을 모르는 어리석은 자들이 증오스럽다. 화형대의 불타는 화염 속에서 그는 외쳤다.

"힘이. 힘이 필요해. 신이든 악마든 좋다. 누군가 힘을… 나에게 힘을…"

그 때. 눈부신 빛이 하늘을 뒤덮었다.

"벼락이 화형대에…"

"왕세자의 모습이 사라졌어."

"신이 분노하고 계신거야."

유리아스 : 하하하… 이것이 바로 천벌이라는 것이다. 녀석의 죄가 하늘도 용서치 못한 것이다. 그래! 제메키아의 국왕으로 하늘이 나를 인정한 것이다!!!

"눈을 떠라 어둠의 자식이여. 힘을 구하는 자여."

하멜에게 새로운 인생을 준다. 그것이 좋은 일이든 나쁜 일이든….

"나는 어둠의 왕의 하인. 여기는 왕성에서 북쪽으로 멀리 떨어진 미혹의 숲. 힘을 원하는 그대의 소원을 듣고 거대한 마신의 힘을 빌어 이땅에 나온 것이다. 힘이 필요한가? 누구에게도 지지 않을 힘이? 그렇다면 「각명관」을 찾아라! 마신과 계약을 맺고. 그 저주받은 저택의 주인이 되는 것이다. 무사히 나에게 온다면 그대를 새로운 주인으로 맞이하겠다."

제 1 화 계약자

누군가가 유혹한다.

"어둠의 자식이여. 힘을 원하는 자여. 피의 계약을 맺고. 나의 부활을 도와라."

기이한 기를 내뿜는 저택의 문을 그는 자신의 손으로 밀었다.

화면이 나오면 앞에 사람이 보일 것이다. 계속해서 말을 걸면 그가 문을 열고 나간다. 그를 따라가면 원주인 알데바란이 앞의 사람을 죽인 후. 자신을 노려볼 것이다. 그 때 맞은편에서 청색의 기사가 당신을 부를 것이다. 그러면 그를 따라 식당까지 가서 대화를 한 후 밖으로 나오면 상인을 만나게 될 것이다. 그는 열쇠를 찾아 입구 왼쪽의 문을 열고 2층으로 가라고 일러준다. 이때 다시 말을 걸면 거래가 이루어진다. 계속해서 서쪽 끝으로 가보면 복도 끝 문을 열려고 할 때 레리프가 보일 것이다. 방문을 연 후 「마신의 발」. 「메탈매쉬」. 「동의 우리」의 순으로 작동시키면 비밀문이 열리고 그곳을 통과하여 뇌옥으로 가면 열쇠를 찾을 수 있을 것이다. 2층으로 올라가서 마도 게이트 바로 앞의 문에 들어서면 알데바란과의 전투가 기다리고 있다. 적당히 트랩을 작동시켜서 그를 가두자. 그리고 마도 게이트로 들어서면 아스탈테가 기다리고 있을 것이다. 그리고 자신을 구해 준 그 청색의 전사를 죽이라고 한다. 계단으로 가는 모퉁이를 돌기 직전에 트랩을 설치하면 쉽게 그를 잡을 수 있다. 그러면 제 1 화는 끝이 난다.

제 2 화 시련

2화가 시작되면 여러가지 새로이 쓸 수 있는 능력들을 아스탈테가 알려주고. 마도기의 존재에 대해서 언급하게 된다. 그리고 등장하는 전사 '진'과 궁사 '스큐브'의 말에 따르면 홀을 지나 서쪽 복도 끝의 오른쪽 벽 너머에 무언가가 있다고 하는데 증축을 해서 그리로 가 보면 명계의 호부가 있다.

이쯤에서 1차 증축을 하는 것이 좋다. 그리고 그 때 들어 오는 두 사람이 이 미션에서 최강자가 된다. 이 두 사람만 없애면 나머지는 수월하게 해결할 수 있다. 전사. 궁사 모두 게이지를 보면 알겠지만 마법에 약하다. 그리고 각 캐릭터들과 첫 대면시. 대부분 말을 걸어야 한다. 두번째는 전사 '다이로스'의 등장. 먼저 두사람의 리더이다. 전사인 만큼 역시 마법에 약하다. 다음은 상인 헨리의 꾐에 넘어가 두명의 트레저 헌터가 등장한다. '단'과 '아다미아' 둘 역시 마법에 약하다. 참고로 벽에서 나오는 트랩들은 세모 버튼으로 그 방향을 바꿀 수 있다. 증·개축시에도 세모로 방향을 바꿀 수 있다. 다시 또 난자 '사이조'의 등장. 헨리의 의뢰로 정찰하러 온 것인데 물리에 약하다.

탐욕스런 상인의 등장. 하지만 그가 없다면 게임은 상당히 힘들어 질 것이다

이 닌자를 잡고나면 이 미션의 주인공격인 상인 헨리가 등장한다. 잡기는 그리 어렵지 않다. 이 상인만 잡으면 제 2화의 시련은 끝나게 된다. 상인은 마법에 약하다.

제 3 화 혼의 색

터미네이터인 그란트가 그의 부인인 루를 데리고 자기 딸인 로자미의 병을 고치기 위해서 「각명관」을 찾아왔다. 주인을 죽이면 보상금이 나오기 때문에 그 돈으로 딸의 병을 고치려고 하는 것이다. 그리고 그들을 돕기 위해 잭이 2층에서 부터 공략해 온다. 게이지를 잘 보고 트랩 설정만 잘 하면(문 앞에 바로 설치하는 등)쉽게 해결된다.

왜 나온 것일까? 아직도 그 이유는 알 수 없다

그리고 마지막에 로자미의 모습이 나오는데 엔딩까지 별로 이것과는 연관있는 사건은 일어나지 않는 것 같다.

제 4 화 마도기

전사 카일과 난자 패트리엇의 등장. 마을 사람들의 보고 때문에 국가의 명령으로 정찰하기 위해 이곳으로 들어온 것이다.

이때 자신은 패트리엇과의 대비만 하면 된다. 카인은 마법에 약하며 곧 사라지므로 쓸데없는 MP의 낭비는 줄이는 것이 좋을 것이다. 카인은 그가 하멜 왕자라는 것을 알고 돌아간다. 미션이 클리어되기 전 아스텔타의 보고로 1층 마력실에 이상이 발견되어 가보면 한 마법사가 물건을 찾으려다가 죽음을 당한다. 그리고 쿠루보가 마도기의 낌새를 눈치채고 각명관으로 들어온다. 마주치면 이름을 물어보는데 대답을 하면 놀라는 몸짓을 보인다. 뒤에 쿠루보의 유언에서 나오겠지만 그는 마신의 봉인을 담당했던 용자의 자손이라는 것이 드러나게 되는 것이다. 물론 이 때의 심리 상태 등은 전혀 언급되어 있지 않다. 각설하고 이를 물리친 후 1층의 벽난로 앞에 가 보면 마도기 하나가 떨어져 있다.

마신 부활에의 첫발을 내디딘 셈이다. 앞으로 5개의 마도기를 더 찾아야 한다.

마도기 획득이 시작되었다. 좀더 퍼즐성이 가미 되었다면…

제 5 화 공주의 사자

피아나 공주의 모습이 보인다. 그녀는 하녀 치타에게 하멜에게 편지를 전해 줄 것을 당부한다.

각명관

이에 유리아스의 부하는 잠복을 하고 있다가 그 소식을 듣고 유리아스에게 하멜의 생존과 치타의 행동에 대해 얘기를 하게 되고, 유리아스는 치타의 살해 명령을 내린다.

모처럼의 밝은 장면. 그렇지만 곧 비극의 종말을 맞이 하게 된다

피아나의 애절한 사연이 배어 나온다

이에 치타는 하멜에게 편지를 전해준 후 돌아오는 길에 닌자 하야에게 죽음을 당하고, 이어 나타난 갈바도스와 함께 하야는 하멜을 죽이러 각명관으로 들어온다. 몬스터 헌터는 마법에 약하지만 지금까지의 적들보다는 약간 까다로운 상대가 될 것이다.

제 6 화 고대의 술법자

이상한 마인형들이 등장한다. 데이터가 없다는 것이 황당하게 한다. 그저 되는 대로 해보는 수밖에 없다. 하지만 약하기 때문에 제대로 걸리기만 한다면 금방 포획될 것이다. 세 개가 나오는데 마지막 것은 움직이질 않는다. 이는 혼란의 아이템을 써서 헤매게 만든 뒤에 근처에 있는 함정을 작동시켜 잡아야 한다.

상당히 고전이 예상되는 캐릭터, 그러나 인간사냥에는 그 모습이 없던 것 같다

괴뢰의 가면이 내 손에... 이제 몬스터를 만들러 가자!

그리고 마지막으로는 120년 전의 이 저택의 주인인 마법사 도크스와의 만남이 기다리고 있다. 앞에 비하면 장난에 불과하다. 이것을 잡으면 괴뢰의 가면을 입수하게 된다.

드디어 포로 사냥이 본격화 되었다. 미션이 클리어되기 직전 아스탈테가 등장하여 전 주인의 등장에 강한 의혹을 나타낸다.

제 7 화 피아나

하멜을 그리는 피아나에게 유리아스는 찾아오고, 결혼식 일정과 하녀 치타의 죽음을 알린다. 이에 피아나는 하멜이 있는 각명관으로 도망치고 이를 안 유리아스는 자무르의 추천을 받아 길버트를 각명관으로 보내게 된다.

그리고 공주가 하고 있는 관이 마도기의 하나라는 것을 자무르는 유리아스에게 알리고 그것이 또한 각명관의 어떤 조각물과 공명한다는 사실을 말한다.

한편 피아나와 하멜은 재회의 기쁨을 나누고, 피아나는 유리아스가 싫다며 여기서 살 것을 주장하고 그의 뒤를 따라다닌다. 그러다가 2층의 마력실에 들어가려 하면 바로 길버트가 나타난다.

그를 처치하고(마법에 약하다) 다시 마력실로 들어가면 공주가 하고 있는 관이 사탄크라운임을 확인하게 되고 그것을 입수하기에 이른다. 두 번째의 마도기의 입수인 셈이다.

제 8 화 전생

길버트의 실패 소식을 듣고 화를 내는 유리아스에게 자무르는 위즈본을 소개시켜 준다. 그리고 유리아스는 피아나를 데려오라는 명령을 내린다. 하지만 자무르는 만약 공주가 말을 듣지 않으면 하멜을 포함 모두 죽이라고 고함을 친다. 한편 피아나는 여기서 살고 싶다면서 쉴 곳을 마련해 주길 원한다. 이에 응하면 곧 HP 회복실인 침실을 만들 수 있게 되는 것이다. 이어 위즈본과의 결투 이후 포로로 잡히면 2층 문앞에 공주가 죽어있다는 것을 말해 준다.

공주의 죽음을 슬퍼하는 하멜 앞에 아스탈테가 나타나 공주를 몬스터로 부활시킬 것을 권한다.

개인의 판단에 맡기겠지만, 스토리의 전개상 몬스터로 하는 것이 무난하다.

겨우 만났는데... 하지만 그녀는 데스프린세스로 부활한다

부활한 공주의 프로필. 이 쪽이 더 멋있는 것 같다

제 9 화 친구

피아나의 오빠 에리오스가 각명관으로 찾아오고 서재에서 용자의 계보를 발견한다. 호부의 수호족 5대의 '림', 크레릭 5대 '뮬', 소드 마스터 5대 '마루사스'. 이에 소드 마스터인 그는 이 사람이 그의 조부임을 알아낸다. 후에 그는 하멜을 공격한다. 하지만 하멜에게 잡힌 후, 이내 사라지지만 용자로서의 각성을 하게 된다. 이때 아스탈테는 어떤 의혹을 느낀다.

제 10 화 라스트 쇼

각명관 앞에 제시카, 사라, 이리아 세명의 소녀가 서 있다. 초능력소녀인 그들은 자신의 실력을 과시하기 위해 온 것이다.

수다스런 소녀들이지만 그 능력은...

실컷 그녀들과 싸우다보면 사라는 그냥 도망쳐 버린다. 그러므로 트랩을 두사람분만 준비하는 것이 좋다. 이리아는 물리에, 제시카는 마법에 약하다. 하지만 그저 보너스 스테이지 같은 느낌을 준다.

제 11 화 정찰대

닌자 캐스터의 등장. 그저 정찰만 하라는 명령을 하고 다른 두 사람도 찬성한다. 이 땅을 차지하여 제메키아를 눌러버리기 위한 포석이기 때문이다. 캐스터와 후부키는 모두 물리에, 트랩브레이커인 캘빈은 마법에 약하다. 10화와 비슷한 이미지를 주는 미션이다. 몬스터 제조에 필요한 재물 공급 미션인 것 같다.

제 12 화 망령

계속해서 형을 죽일 음모를 꾸미고 있는 유리아스와 자무르. 이제는 어떤 음모를 꾸밀 것인가?

인간 사냥이라는 실감이 날 것이다. 마구마구 잡아들이자!

자무르, 유리아스는 물리에 약하다. 특히 자무르의 경우는 잘 다가오지도 않고 원거리에서 공격을 하므로 바짝 붙어서 타이밍을 맞추며 피하는 수 밖에 없다. 안그러면 잘 따라오질 않는다. 그들 둘을 포획하면 가짜라는 것이 밝혀진다. 이 역시 자무르의 음모였던 것이다.

제 13 화 기사단

기사단 단장인 론도의 등장. 마신의 힘을 얻기 위해 이 저택에 온 것이다. 후방 부대가 숲의 몬스터 때문에 지연되니 두 부대로 나뉘어 공격하도록 하자.

초조해진 론도. 곧 그 칼이 제물로 바쳐질 것을 아는 것 같다.

자무르와 유리아스와의 대화로 미루어 보아 그 몬스터는 자무르의 소행이었다. 그리고 역시 둘의 화제는 하멜로 돌아갔다. 2차 침입 직전 '론'도 그 가전의 칼로 해결할 것을 호언한다.

트랩개발. 돈만 있으면 간단하게

론도를 쓰러뜨리면 칼을 입수하는데 이는 마도기인 동시에 무기의 개발을 할 수 있게 해준다. 이제는 방도 크게 증축해야 하고 할 일이 많아진다.

제 14 화 조그마한 소원

자무르는 다음 수단으로 사형수들을 이용한다. 4명에게 완전사면과 거액의 보상금을 조건으로 하멜을 죽이게 한다. 실패의 소식이 자무르에게 들어가지만 자무르는 다 알고 있었다.

별수를 다 쓰는 자무르. 이제는 사형수까지 동원한다.

제 15 화 각성

재등장한 에리오스. 이번에는 크레릭인 용자의 자손 아루케니도 동반한 상태이다.

하멜에게 포획당한 아루케니는 용자로써의 각성을 하고 사라진다.

역시 에리오스도 같이 사라지므로 아르케니 하나만을 대응하는 전술을 세우기 바란다.

아루케니의 각성. 대부분은 주인공의 파티가 이렇게 되는데...

제 16 화 목걸이

이제는 상인과 트레저 헌터의 등장. 마도기의 하나인 마신의 네크레스를 노리고 온 것이다. 각각 포획을 하면 자백을 한다. 특히 트레저 헌터로부터 그 위치를 알아낼 수 있다.

먼저 천정에서 반짝이는 것을 쉽게 찾을 수 있는데 그 위치는 1층 중앙 홀을 나왔을 때 왼쪽의 천정에 박혀 있다. 그곳은 2층의 마도 게이트 출입구 왼쪽에 해당하므로 이 곳에 핏폴을 설치하고 작동시킨 후, 다시 1층으로 가서 그 지점의 바닥을 살펴보면 목걸이가 떨어져 있는 것을 발견할 수 있을 것이다.

제 17 화 학대받는 민중

자무르로부터 상인 2명이 망명 중 각명관으로 숨어 들었다는 소식을 접한 유리아스는 닌자 도다이를 불러 그들을 처단하라고 명령한다.

닌자 가자가 기뻐하는 모습. 그러나 그것도 잠시...

한편 상인들은 하멜을 만나려고 하지만 도다이의 부하 가자에게 죽음을 당한다. 그리고 가자는 그 상인의 몸에서 시간의 모래를 입수한다. 이에 의욕이 충만해진 가자는 하멜까지 해하려 하지만 목숨을 잃고 하멜은 시간의 모래를 입수한다.

제 18 화 사수

유리우스는 피아나의 시신이라도 각명관에서 빼내어 자신의 손으로 안장시키려하고 자무르는 그런 그를 도와주는 척하지만 실은 뒤에서 그를 못미더워하며 다른 수를 강구하려 한다. 약간의 틈이 생기기 시작한 것이다. 한편 피아나의 시체를 가지러 자무르의 수하 2명이 각명관으로 들어간다.

시체를 가지러 온 제랄다인

제 19 화 위기

번개를 무서워하는 장군 하나가 각명관에 찾아온다. 하멜은 그를 만나지만 그는 이상한 자신감에 차 있다. 그리고는 하멜을 무시한 채 마도게이트로 향한다. 하지만 그 장군은 이내 죽음을 당한다.

가짜 마도기를 바치려 했기 때문이었다. 하지만 이는 장군 쟈드의 음모였다.

쟈드 장군의 프로필 화면. 이자를 없애면 지팡이를 입수하게 된다

그는 실패를 알아차리고 직접 각명관으로 들어간다. 하멜은 이와 대면을 하지만 쟈드는 다른 장군 2명과 상대하게 하고 자신은 뒤로 빠진다. 하지만 이 2명마저 처치하면 그가 직접 나서고 이어 그에게서 마신의 지팡이 즉, 가짜가 아닌 진짜 마도기를 획득할 수 있게 된다. 물론 모두 마법에 약하다. 하지만 HP가 높으므로 데미지와 함께 쓰는 것이 좋을 것이다. 여기쯤 오면 포획계와 데미지계를 병행하는 것에 익숙해졌을 것이다.

제 20 화 야망

루드라는자가 어떤 목적을 가지고 각명관을 공격한다. 이번에는 4명씩 두패로 나뉘어 시간차로 공격해 온다. 앞에서 한 번 보았던 패턴이다.

이 터미네이터는 마치 영화에서 살아 온 것 같다

직업들이 기존의 것들이라 공격법은 비슷하지만 내구력이 강하므로 데미지계를 많이 사용해야 할 것이다. 아니면 몬스터를 적극적으로 이용하는 것도 괜찮은 방법일 것이다. 2차 공격에서 루드가 나타나는데 그를 포획하면 그 목적을 알 수있다. 그는 하멜을 죽이고 자기가 이 저택의 주인이 되고자 했던 것이다.

제 21 화 착란

문 앞에 분명히 죽은 피아나의 모습이 보인다. 그들 일행과의 대화로 보면, 이전의 피아나는 마치 가짜인 듯하다. 어떻게 된 일인가? 하멜은 그를 만나러 1층의 뇌옥으로 달려가지만 그것은 하멜을 잡기 위한 함정이었다. 같이 온 전사 아루스는 철격자에 갇힌 하멜을 공격한다.

미미는 전투에 참여하지 않고 대면을 한 후 그저 도망쳐 버린다. 이것 역시 자무르의 음모였다. 이것 마저 실패하자 자무르는 직접 공격에 나설 것을 다짐한다.

각명관

피아나가 살아 있다니 어떻게 된 일인지.....

제 22 화 어둠의 결단

재등장한 에리우스. 이번에는 아루케니에 이어 반겔이라는 강력한 원조자 마저 등장한다. 아루케니는 2층을 혼자서 에리오스와 반겔은 1층을 공격한다. 하지만 대비는 아루케니와 반겔만을 하면 된다. 반겔이 에리우스를 배신하고 그를 죽여버리기 때문이다. 그는 용자의 피를 이었음에도 불구하고 마신의 힘을 가지기를 원하고 있기 때문이다. 하지만 하멜에게 잡힌다.

강력한 지원자인 반겔. 그러나...

제 23 화 시간 너머의 어둠

500년 전의 상황이 눈 앞에 펼쳐진다. 마신을 봉인했던 6용자들이 뭔가를 상의하고 있다. 마도기가 6개라는 것과 용자 하멜이 기다리고 있다는 말을 한다. 주인공 하멜과 똑같은 이름의 용자가 드디어 등장할 것인가!

게임이 시작되면 뒤로 돌아서 문을 열고 들어가면 파란 빛이 보일 것이다. 그곳으로 가면 화면이 바뀌며 과거로 가게 된다. 과거에서 세링과의 대면을 갖게 되는데 거기서 여섯번째의 마도기는 마신의 뿔이라는 것을 알게 되고 세링을 죽이든 살리든 그 마도기를 얻고 다시 현대로 돌아온다.

세링이 무엇 때문에 왔냐고 물어보는데 대답 여하에 따라 그와 싸우거나, 그냥 마도기를 얻거나 할 것이다. 싸울 때에는 과거에서의 체류시간이 짧으므로 매우 효율적인 공격이 필요하다. 강력한 트랩을 마구마구 사용해도 별 지장은 없을 것이다.

세링과의 만남. 싸울 것인가 말 것인가!

한편 아스탈테는 마도기를 가지고 온 하멜에게 마신 부활에는 마도기뿐 아니라 무엇인가 어떤 정신도 필요하다고 한다.

제 24 화 미혹

유리아스는 자무르를 데리고 각명관의 직접공격에 나섰다. 자무르는 신경쓰지 말고 유리아스만 공략한다.

그를 포획하면 마도 게이트에 쓰러져 있는 것을 다시 발견할 수 있는데, 거기에서 유리아스는 자무르에게 이용당한 사실을 하멜에게 말해주면서 용서를 빌고 절대로 마신을 부활시켜서는 안된다고 말한다. 마신의 부활을 기다리는 에스탈테. 직접 세계정복을 꿈꾸는 자무르의 모습들이 스쳐 지나간다.

제 25 화 신들의 황혼

이제는 자무르와 전투할 때다. 그와 대면하면 지금까지의 모든일, 화형이나 아스탈테, 각명관의 주인으로서의 행동 등이 모두 자신의 계획에 따른 것이고 하멜은 거기에 놀아난 것이라는 말을 한다.

모든 것이 자신의 계획이었다고 의기양양해 하는 자무르. 하지만 그도 누군가에게 이용당한 것이었다

그리고 아스탈테도 공격에 가담한다. 하지만 물리공격에 약한 면이 있다. 두 적을 모두 포획하면 (물론 나중에 다시 나오지만) 이층에서 죽기 직전의 유리아스에게 정보를 얻을 수 있다. 마신을 봉인시킬 수 있는 방법을 과거로 가서 용자에게 알아오라는 것.

죽음은 모든것을 정화시킬 것이다. 아직 죽지는 않았지만

제 26 화 최후의 열쇠

과거로 간 하멜은 문을 열고 나간 자리에서 바로 우회전하여 문을 두드리면 용자 하멜을 만날 수 있을 것이다. 그리고 그와의 만남으로 결계를 쓸수 있게 된다. 이로서 대단원을 향해 일보를 더 내딛게 된다.

용자 하멜과의 만남. 드디어 아스탈테를 저지할 수 있는 길이 열렸다

제 27 화 절망의 결말

문을 열고 나오면 갑자기 자무르가 보인다. 하지만 안심하라! 공격하기 직전 아스탈테가 자무르를 날려 버린다. 사실 자무르도 아스탈테에게 기억을 조작당했던 것이다.

부활을 선택했을 때의 엔딩. 이것이 진정한 엔딩일까?

여기서 아스탈테는 마신을 부활시킬 것인가, 봉인시킬 것인가를 묻는데 그 대답 여하에 따라 두가지의 엔딩이 기다리고 있다. 먼저의 경우, 즉 부활의 경우는 마도게이트로 가서 마신을 부활시키려 하지만 뒤따라온 용자 하멜에게 아스탈테는 죽음을 당하고 하멜도 비록 포획은 하지만 마도게이트를 용자 하멜이 봉인시켜 버린다. 하지만 각명관에는 여전히 마물들이 존재한다.

결계에 갇힌 아스탈테. 그녀는 이렇게 최후를 맞이한다

나오다만 마신. 완전히 나오는 것을 기대했었는데...

봉인의 경우는 에스탈테와 전투를 치뤄야 하는데 그저 그녀의 바로 앞에 결계를 하나 설치하면 쉽게 해결된다.

자동으로 작동하므로 신경 쓸 것은 그저 앞으로 다가가는 일뿐이다. 이어 용자 하멜이 나타나 하멜을 데리고 과거로 가서 미래를 바꾸려 한다. 이에 하멜은 용자를 따라 과거로 가는 것으로 대미를 장식한다.

상식적인 엔딩... 역시 위의 엔딩이 더 멋있는 것 같다

인간 최후의 참상을 통해 본 정통 호러 AVG

장르	3D 어드벤처	발매가	5,800엔
제작사	리버힐 소프트	발매일	96년 8월 2일

오버 블러드

리버힐 소프트가 내놓은『오버 블러드』는 연구소 안이라는 밀폐된 공간 안에서 벌어지는 가상의 공포를 그리고 있는 이색 어드벤처 게임이다.
돌발적인 트랩, 신중히 생각해야만 클리어 가능한 여러가지 미궁의 수수께끼들을 하나하나씩 풀어나가면서 『오버 블러드』 속에 숨어 있는 스릴을 만끽하게 된다.
기존에 발매된 3D어드벤처 게임과 비교하여 그리 월등한 완성도를 보인다고는 할 수 없지만 크론(clone/복제 생물)이라는 새로운 요소를 도입해 이전에 느껴보지 못했던 또다른 공포의 세계를 경험하게 해준다.

스토리

서기 2095년.

핵무기는 지상에서 사라지고 각국에 건설된 핵 기지도 그 대부분은 나라의 재정 창고나 자금 창고 등 일반적인 용도로 전용되어 갔다. 하지만 그렇게 되지 않은 것도 있었다. 국가의 뜻에 따라 극비리에 관리되는 기지. 최고의 극비 사항으로 일반사람들에겐 결코 알려지지 않는 기지도 있었다. 리스테라라고 불리는 기지도 그 중 하나였다.

대지를 흔드는 굉음과 함께 갑자기 대지진이 습격. 벽을 찢고 바닥을 가르는 엄청난 재앙이 찾아왔다. 그 같은 천재지변은 다수의 희생자를 낳았고 수 많은 사람들에게 고통과 시련을 안겨 주었다.

그리고 그 대지진에 의해 기억을 잃은 한명의 남자가 긴 수면 상태에서 깨어났다.

나는, 누구인가?

등장 캐릭터 소개

라즈 카시(ラズ カーシ)

턱수염을 기른 라즈는 약간 수척한 느낌을 주지만 대담하고 사려깊은 행동파로 게임의 대부분을 이끌어 가는 주인공이다.

적들과의 전투 대부분도 라즈가 도맡아 하게 된다.

미리 아즈레이(ミリィ アズレイ)

다소 의지가 강한 면도 있으나 섬세함과 부드러움이 느껴지는 여성이다. 그 눈동자 속에는 무언가의 비밀을 숨기고 있는 것 같이 보인다. 라즈와는 지하 3층에서 만나게 되며 기계류에 대해 어느정도 지식을 갖고 있다.

삐뽀(ピポ)

누가 무엇을 위해 만들었는 지는 알 수 없으나, 데이터 단말형 로보트이다. 기능정지 상태로 폐기되어 있었지만 라즈에 의해 기능이 복원되어 행동을 함께 하게 된다. 컴퓨터 등의 조작을 할 수 있으며 작은 사이즈 덕분에 라즈가 할 수 없는 행동을 대신해 준다.

게임진행을 위한 기본 지식

콘트롤러 조작법

동그라미	눈앞의 물체를 조사하거나 적을 공격할 때에 사용하며 아이템 사용 등의 결정버튼으로도 이용된다.
엑스 버튼	달리거나 물건 등을 밀 수 있으며 명령 취소에도 이용된다.
세모 버튼	제자리에서 앉는다. 앉아 있을 경우에 누르면 일어선다.
네모 버튼	이 버튼만을 누르면 그 장소에서 점프하며 방향키의 上을 누르면서 누르면 앞 방향으로 점프한다.
START 버튼	게임을 일시 중단한다.
SELECT버튼	아이템 화면을 불러낸다.
방향키	캐릭터의 이동, 아이템 고르기 등에 사용한다.
L1 버튼	시점을 변화시킨다. 이 버튼을 누를 때마다 아이 뷰/팔로우 뷰/사이드 뷰 순으로 시점이 변한다.
L2 버튼	아이 뷰, 팔로우 뷰 일 때 이 버튼을 누르고 방향키의 상하를 조정하면 시점이 변한다.
R1 버튼	조정하는 캐릭터를 교체시키며 전투 중에는 무기를 갖추고 권총을 사용 할 때는 R1버튼을 누르고 동그라미 버튼을 누르면 탄환이 발사된다.
R2 버튼	전투 중에 권총을 꺼낸다.

시 점

아이 뷰 플레이어 캐릭터의 눈으로 보는 시점.
팔로우 뷰 플레이어의 등 뒤에서 보는 시점이다.
사이드 뷰 영화처럼 플레이어의 움직임에 따라 카메라 위치가 바뀌는 자동 시점.

시점에 따라 보이지 않던 곳을 볼 수가 있기 때문에 여러 가지 시점에서 비춰보는 것이 사건을 풀어나가는 데 도움이 된다.

아 이 템

아이템	설명
메모리 칩	컴퓨터 칩이 탑재된 고성능 메모리
자 켓	온도 조절 기능이 있는 고성능 자켓
키 카드	카드 형의 열쇠. 이것을 끼우면 잠금 장치가 해제된다
보이스 레코드	지금까지의 행동을 기록해 둔다
권 총	장비해 적과 싸울 때 사용한다
탄 창	장비하면 자동으로 총에 장진되어 사용할 수 있다. 탄은 10발
버 너	앞부분에서 고열을 발사해 두꺼운 철도 자를 수 있다
소형 반중력 장치	무거운 물건을 반중력에 의해 운반하는 장치
레이 더 나이프	얇은 금속도 자를 수 있는 소형 나이프
오일 병	기계에 사용되는 오일이 들어있다

플레이어 체인지

동료가 같이 있을 경우에 R1버튼을 누르는 것에 따라 조정하는 캐릭터를 바꿀 수 있다. 각각의 캐릭터에 따라 할 수 있는 행동이 제한되므로 여러 가지를 시도해 봐야 진행을 할 수 있으며 지하 3층에서는 두명을 동시에 사용해야 해결되는 이벤트도 있다.

전투

적과 만나면 전투 화면이 되며 오른쪽 위에 파란색의 체력 게이지가 나타난다. 손이나 총으로 싸울 수 있으며 R2 버튼으로 교체가 가능하다. 대부분의 전투는 맨손으로 쉽게 이길 수 있으므로 총알을 아끼는 게 좋다. 또 시점은 사이드 뷰로 싸우는 게 편하다.

그 외의 행동

패스워드의 입력이나 레버조작 등은 동그라미 버튼으로 결정하고, 물건을 미는 행동은 엑스 버튼, 후반부에 등장하는 호버 크래프트 화면에서는 십자 키와 네모 버튼으로로 조정한다. 더 이상 진행이 되지 않을 때에는 시점을 바꿔 보거나 캐릭터 체인지로 여러 곳을 조사해 보도록 하자.

스토리 공격

각성

기억을 잃은 채 지진에 의해 동면상태에서 깨어난 라즈. 근처의 방에서 찾아낸 삐뽀. 하지만 자신이 전염병에 걸렸다는 사실을 뒤늦게 깨닫는다.

엘리베이터 고장으로 3층까지 밖에 올라갈 수가 없기 때문에 끊어진 전력을 다시 살려서 엘리베이터를 작동시켜야 한다.

삐뽀를 이용해야만 클리어할 수 있는 부분이 많으므로 삐뽀를 잘 이용해야 한다.

동면실에서의 탈출

동면에서 깨어난 상태는 영하 10도. 추위 때문에 체력이 급격히 떨어지므로 우선 온도 조절기를 찾아서 온도를 0도까지 올려야 한다.

중앙의 기둥 부분을 조사하다 보면 윗 부분에 경고문이 써 있다. 그곳에서 앉은 자세로 조사를 하면 실내의 온도를 0도까지 올릴 수 있다. 우선 이것으로 급격히 떨어지는 체온을 막을 수 있지만 아직 완전하지 않으므로 벽을 조사하여 동면 준비실로 들어간다. 그곳에는 기능이 정지한 로보트와 상자 두개가 있는데 두 상자를 모두 조사하여 기본 아이템인 조끼와 메모리 칩, 보이스 레코더를 입수한다. 조끼를 입으면 더 이상 추위에 의해 체력이 떨어지지 않으며 메모리 칩을 로보트에게 사용하면 다시 기능이 되살아나서 라즈와 행동을 같이 하게 된다. 이 로보트는 사람의 언어를 감지할 수 있지만 말을 할 수는 없다. 하지만 삐나 뽀 등의 기계어를 사용한다.

또 보이스 레코더(ボイスレーコダ)는 앞으로의 모험을 저장할 수 있게 해준다. 이 게임에선 돌발적인 함정이 매우 많으므로 한 문제를 해결한 후엔 꼭 세이브를 해두는 것이 중요하다. 삐뽀를 이용하여 메인 콘트롤러에 억세스하면 동면실의 문을 열 수 있다.

엘리베이터의 참혹한 시체

문을 열고 나오면 무언가에 의해 바닥이 갈라져 있는데, 그곳을 삐뽀로 조사하여 은색의 키카드(銀色のキーカード)를 얻는다. 갈라진 곳에서 선 자세로 가를 누르면 올라갈 수 있다. 나가면 세 갈래의 길이 나오는데 우선은 정면에 있는 엘리베이터로 향한다. 중앙에 있는 콘트롤러로 문을 열면 부패된 시체가 쓰러진다. 이 시체를 조사하면 전력이 없기 때문에 엘리베이터가 작동하지 않는다고 씌여있는 메모를 발견하게 된다. 그 다음 다시 갈라진 곳으로 이동해 왼쪽으로 진

이 곳을 조사하면 실내온도를 높일 수 있다

삐뽀를 이용하여 동면실 콘트롤러를 조정한다

지하2층 맵

행하다 보면 패스워드 입력방식의 도어 락이 나오는데 이 때 메모에 적혀있던 번호인 61891을 입력하면 문이 열린다. 문을 열고 나가면 왼쪽에 창고로 들어가는 문이 나오며 왼쪽으로 가면 휴게실과 컴퓨터 룸으로 들어가는 갈림길이 나온다. 우선은 창고로 들어가 콘테이너를 밀어 속으로 들어간다. 그곳에는 스위치와 카드키 방식 선반이 있는데 삐뽀를 이용하여 스위치를 끈 다음 은색 카드 키로 선반을 열어 레이저 나이프(レーザナイフ)를 얻은 후 휴게실로 향한다. 휴게실에 가면 조각상이 떠있는 것을 볼 수 있는데 그 조각상을 밀어서 떨어뜨린 후 조사하면 소형반중력 장치를 발견하게 된다. 이것을 방으로 들어오기 전에 갈림길에서 사용하면 뛰어넘어서 서브 컴퓨터 룸으로 들어갈 수 있다.

이곳을 조사하면 은색 키카드를 얻을 수 있다

패스워드 61891을 입력한다

이 스위치도 삐뽀만이 조작할 수 있다

이곳에서 반중력발생 장치를 사용한다

메인 전력을 가동시켜 3층으로 이동

서브 컴퓨터 룸에는 3개의 단말기가 있다. 중앙에 있는 것을 조사하면 비상사태가 발생할 수 있으므로 메인 전력 실에서 수동으로 동력을 복원시켜야 한다는 힌트를 얻게 된다.

왼쪽의 컴퓨터에서는 어떤 문의 개폐 스위치가 바뀌는 것을 볼 수 있는데 그것은 반드시 외워두어야 한다. 오른쪽에서는 전력이 부족하기 때문에 한쪽으로 전력을 모아야 한다. 스위치는 왼쪽부터 조명 장치와 문 개폐 그리고 에어컨 순으로, 양쪽의 스위치는 내리고 중앙으로 전력을 모아야 한다. 한 버튼을 누르면 다른 버튼에도 영향을 주게 되므로 가운데를 뺀 양쪽을 누르면 문의 개폐 장치에 전력이 모아져서 열리지 않던 문이 열리게 된다. 문은 두 곳이 열리는데 엘리베이터가 있는 곳 중 안 들어갔던 문으로 간다. 그곳에 가면 문으로 가는 곳에 디딜 곳이 없는데 여기서도 반중력 장치를 이용하여 건너간다. 이곳을 건넌 뒤 꼭 세이브를 하는 것이 좋다.

좀더 진행하면 문이 닫혀 있는데 중간 정도만 열리다가 만다. 그래서 이곳에서 반중력 장치를 이용하여 문이 반쯤 올라가면 앉아서 통과하게 된다. 이때 갑자기 배터리가 떨어져서 문이 라즈의 등으로 떨어지는데 이때 재빨리 삐뽀를 이용하여 문을 올려야 한다. 문을 건너가서 오른편을 보면 전에 보였던 스위치가 있는데 가가가를 따라 스위치를 조작하면 무사히 탈출할 수 있게 된다. 그리고 다시 앞으로 진행하면 철근으로 연결된 다리가 있는데 중간쯤 가면 지진에 의해 철근이 무너지게 된다. 철근이 무너지기 시작하면 앞으로 전력 질주하여 빠져나간다.

계속해서 왼쪽 위의 파이프를 타고 건너가면 메인 동력실이 나온다. 이곳에 빠지면 곧바로 게임 오버이므로 조심해서 건너 시점을 잘 교체해야 한다. 동력실로 들어가면 조작할 곳이 보이고 동력실의 팬(큰 선풍기)을 따라 점프하여 그곳까지 가야 한다. 이 때는 대쉬와 점프를 잘 이용하여야 한다. 기계를 조작하면 동력장치가 복원되어 전원이 들어오고 팬이 회전하여 갈 수 없을 땐 반대쪽 문으로 갈 수 있다. 다시 팬 사이를 뛰어넘어 반대쪽 문으로 나간다. 문을 나가서 진행하다보면 소리가 나는 환풍구 같은 곳을 볼 수 있는데 그곳을 레이저 나이프로 잘라서 삐뽀를 들여보낸다. 그리고 엘리베이터로 가면 자동으로 올라가게 된다.

엘리베이터를 조작하다가 라즈는 자신의 팔이 썩어가는 것을 보고 시체를 조사할 때 전염된 것을 알게 된다. 그리고 그 엘리베이터는 3층에서 멈춰 버린다.

이 문과 스위치 방향을 잘 알아두자. 왼쪽부터 아래, 위, 아래

ZEUS Operating System

ON

세개의 스위치를 잘 조작하여 도어에 전력을 집중시킨다

이곳을 레이저 나이프로 절단한다

이 문에 반중력 장치를 사용한다

무너져 내리기 전에 달려서 다리를 건넌다

이곳은 뛰어서 넘어가야 한다

만남

알 수 없는 전염병에 걸린 채로 지하 2층에 도착한 라즈는 괴물의 존재를 알게 되고 새로운 동료 미리와 만나게 된다. 이 곳은 또다른 출구를 찾아서 문제들을 해결해 나가는 플로어이며 미리와의 협력이 매우 중요하다. 또 이 층에서부터 탄환(マガジン)이 나오므로 모두 가져가야 한다. 돌발적인 이벤트도 4개 정도 있으므로 항상 세이브하는 것을 잊지 말아야 한다.

의문의 여인 미리

3층에 내리자마자 첫 난관이 있다. 처음에 나타나는 문이 바로 그것인데 우선 삐뽀로 문을 열어 라즈부터 건너간 뒤 다시 문을 열어 삐뽀도 건너가야 한다. 한번에 한 명씩밖에 지날 수 없으므로 문이 열리자마자 재빨리 캐릭터를 바꾸어서 문을 통과해야 빠져나올 수 있다.

문을 나서면 어디론가 가는 사람의 그림자를 볼 수 있는데 이들을 따라서 오른쪽으로 진행한다. 방에 들어가자마자 전염병으로 인해 참혹하게 죽어 있는 시체들을 볼 수 있게 된다. 그때 여성의 비명이 들리고 그 소리나는 쪽으로 달려가다보면 갑자기 괴물이 나타난다. 괴물에게 습격 당한 라즈를 구하기 위하여 삐뽀가 괴물에게 달려들지만 아무 소용이 없다. 쓰러져 있던 라즈는 레이저 나이프로 겨우 괴물을 찔러 죽이게 되지만 충격으로 부서져버린 삐뽀는 다시 기능이 정지되고 라즈는 홀로 남게 된다.

여기서 자동으로 삐뽀가 가지고 있던 메모리 카드를 갖고 가게 된다. 이 근처에는 하나의 밸브가 있는데 지금 건드리면 나중에 다시

지하3층 맵
하수관
풀 렌트룸
살균실
살균작용실
통풍구
화물운송 통로
화물창고
화학 자료실
엘리베이터

점프를 하면 올라타서 환풍구에 들어가게 되고 계속 진행하다보면 다시 여자의 비명이 들리고 화학 자료실에 들어가게 된다. 화학 자료실에는 쓰러져 있는 여자와 그 앞에 있는 괴물을 보게 되는데 인기척을 와야 하므로 무시하고 가는 것이 좋다.

다시 이곳을 빠져나와 화물창고에 오게 되면 시점을 바꾸어서 환풍구를 찾아야 한다. 환풍구에서

이 스위치를 누른 후 재빨리 통과하여야 한다

갑자기 위에서 나타난 괴물

밸브는 건드리지 않는 것이 좋다

이곳의 환풍구를 통해 화학 실험실로 간다

느낀 괴물이 습격해 온다.

첫번째 전투는 비교적 쉬우므로 전투 방법만 충분히 익히면 된다. 시점은 팔로우 뷰가 적당하며 10대 정도 때리면 괴물이 쓰러지고 미리에게 가서 조사하면 미리가 깨어난다. 미리와의 대화에서 미리 역시 기억이 없다는 것을 알게 되지만 무언가 수상하다는 것을 느낄 수 있다.

또 ARNA 바이러스가 들어있는 캅셀을 얻을 수 있다. 미리가 동료가 된 후 방을 뒤져서 열쇠와 부서진 원심 분리기를 얻는다.

살균실을 향해

나갈 때는 조금 전에 열리지 않았던 문을 열고 나가면 된다. 환풍구로 들어갔던 곳까지 가서 리프트를 사용하면 많이 흔들리는 것을 느낄 수 있다.

여기서는 뛰어서 상자가 많은 곳으로 내려간다. 이곳에서 모든 물건들을 조사하면 기름 통과 긴급 스프레이를 얻을 수 있고 열쇠로 잠겨 있는 곳을 화학 자료실에서 얻은 열쇠로 열면 액체 폭약 샘플을 얻을 수 있다.

이제 다시 리프트를 올려서 기름칠을 한 후에 다시 내려서 리프트를 타고 올라간다. 그냥 계속 타고 있으면 폭약이 폭발해버린다. 다시 문을 열고 화물 운송 통로로 가면 오른쪽에는 자기부상 열차가 있고 왼편에는 부서진 열차가 있다. 왼편의 중간 쯤에 벽이 허술한 부분이 있는데 그곳에 원심분리기와 액체 폭약을 장치하고 10초 이내에 입구까지 피하면 벽이 폭파되어 앞으로 진행할 수 있게 된다. 여기서는 10초밖에 시간이 없으므로 빨리 도망 나와야 한다. 그리고 건너편으로 가서 걸어가다보면 갑자기 뒤에 있던 부상열차가 달려오는데 여기서는 타이밍을 잘 맞추어서 점프 버튼을 누르면 된다. 이것을 피하면 부상열차는 멈추고 그 속을 통하여 밖으로 나갈 수 있다. 부상열차 속에는 권총과 빨간키카드(赤いキーカード)가 있으므로 잘 조사하여야 한다.

운송통로를 나가면 방이 있고 단말기가 있는데 처음에는 조작방법을 모르면 조작이 힘들다. 두갈래

리프트에 기름칠을 하여 흔들리지 않게 해야 한다

이곳에 원심분리기와 액체폭약을 사용한 후 도망간다

뒤에서 달려오는 열차는 점프버튼으로 피한다

이곳을 조사하여 총과 적색 키카드를 얻는다

길에서 왼쪽으로 가면 살균실이 있고 살균을 하지 않으면 진행할 수 없기 때문에 라즈 혼자 살균 작동실을 찾아 가게 된다.

감시

우선은 다시 라즈를 사용해 단말기가 있는 곳까지 간다. 단말기의 왼쪽위에 환풍구가 있는데 이곳을 점프로 올라간 후 진행한다. 계속 진행하다보면 갑자기 통로가 막히는데, 여기서 미리로 플레이어를 바꾼다. 미리는 사실 기억이 남아 있기 때문에 장치를 조정할 수 있다.

다시 단말기를 조정하여 문을 열게 되는데 4개를 모두 열 수는 없으므로 필요한 문만 열어야 한다. 문을 연 뒤 다시 라즈로 바꾸어 왼쪽 갈림길로 가다보면 팬이 돌아가기 때문에 진행할 수 없다. 다시 뒤로 돌아와 반대쪽으로 진행한다. 만약에 3층 입구의 밸브를 건드렸다면 열기가 환풍구를 가로막아서 진행을 못하게 되는데 이럴 때는 미리를 이용하여 다시 밸브를 잠가야 한다.

빛이 보이는 곳으로 나가면 앞뒤에서 대형 팬이 돌아가서 버틸 수가 없는데 빨리 앉아야 팬에 빨려들지 않는다. 앉은 후 바람이 불어오는 쪽으로 조금씩 진행하면 대형 팬의 아래부분에 스위치가 있는 것을 발견할 수 있다. 여기에서 이것을 조사하면 팬이 멈춘다. 이제 다시 아까 건너가지 못한 곳으로 건너가 반대쪽으로 계속 진행하면 드디어 살균작동실이 나온다.

살균 작동실에는 컴퓨터와 바이러스 체커가 있는데, 바이러스 체커에 ARNA 바이러스를 사용하면 자동 진행된다. 여기서 이 바이러스가 감염자의 유전자를 조작하여 새로운 형태의 인간으로 만들지만 몸이 바이러스를 제어하지 못하여 사망하게 된다는 사실을 알게 된다. 그 후 미리가 다시 방에 들어오고 라즈는 살균을 시작한다. 이때 갑자기 하늘에서 또다시 괴물이 나타나고 미리는 당황하게 된다. 이때 라즈가 유리를 깨고 방으로

지하4층 맵

들어가지만 괴물에게 당하고 만다. 미리는 총을 사용하여 괴물을 물리치려 하지만 총을 맞아도 괴물은 꼼짝도 하지 않는다. 하지만 이상하게 그 괴물은 미리를 해치지 않는다. 둘은 괴물을 피해 그곳을 탈출한다. 쓰러져 있는 라즈를 보고 미리는 옛 기억을 되살린다. 그리고 어디에선가에서 둘을 감시하는 누군가의 존재가 잠시 비춰진다. 라즈가 정신이 들자 둘은 다시 출구를 찾게 된다. 플랜트 룸에는 탄창이 있으므로 꼭 찾아야 한다.

벽의 아래 부분의 스위치를 누르면 중앙에 있는 우물 속의 물이 빠지게 된다. 그곳을 통과해 지하수로로 들어가서 진행하다 보면 철책으로 길이 막혀 있는데 앉은 자세로는 진행이 가능하다. 안으로 들어가보면 문이 닫혀 있고 밸브가 있는데 녹슬어서 움직이지 않는다. 여기에 전에 얻은 기름을 사용하면 밸브를 열 수 있다. 또 이 근처 벽면에 탄창이 있으므로 꼭 얻어가야 한다. 문을 통해 나가면 자동으로 문이 잠겨서 뒤로 돌아갈 수 없게 된다. 앞으로 계속 걸어가면 갑자기 물이 밀려오는데 여기서도 점프를 하면 피할 수 있다. 점프하여 다시 위로 올라가면 괴물이 나오는데 역시 쉽게 물리칠 수 있다. 엘리베이터를 조작하는 곳부터는 다시 자동 진행이다. 엘리베이터 내에서 갑자기 라즈가 변신되면서 괴로워하고 천장에서는 괴물까지 내려온다. 라즈는 겨우 괴물을 막고 2층으로 올라간다. 이곳의 무비 신에서는 라즈가 완성체일지도 모른다는 메시지가 나온다.

음모

전염병에 괴로워하는 라즈는 드디어 변화해 버리고 말지만 미리에 의해 치료된다. 곳곳에서 적이 나오므로 전투를 잘 해야 하며 대부분의 이야긴 라즈가 풀어나간다. 숨어있는 아이템도 많으므로 여러곳을 조사해 볼 필요가 있다. 탄창 4개와 구급 스프레이를 꼭 찾아보자. 이곳에는 의혹이 어느 정도 드러나는 플로어로 3층 정도의 긴급 돌발사태는 일어나지 않는다.

위에 보이는 환풍구로 들어가야 한다

이것이 대형 팬의 스위치

바이러스 체커에 ARNA 바이러스 샘플을 사용한다

살균 중에 나타난 괴물과 대치중인 미리

이곳에 탄창이 숨겨져 있다

우물의 물이 빠져나간 후 아래로 내려간다

밸브에 오일을 사용한 후 연다

라즈의 발병

문을 열고 나오면 길이 3개가 나오는데 우선 왼쪽으로 가본다. 바닥에서 물소리가 크게 나는 곳이 있는데 앉아서 조사해보면 바닥에 카드키가 떨어져 있는 것을 발견할 수 있지만 아직은 얻을 수 없다.

정면의 방에서는 이곳이 라스테라 연구소라는 것을 알 수 있다. 다시 갈림길로 가서 레이저 차단막이 있는 곳으로 가면 패스워드를 넣어야 한다. 패스워드는 4층에서 얻은 메모의 첫번째 숫자인 91861이다. 문을 지나면 다리가 끊어져 있는곳이 나오는데 이곳에서부터는 라즈 혼자 행동하여야 한다. 다리를 대쉬점프로 뛰어넘은 후에 문을 넘어가면 방이 많이 있는 곳이 나오는데 그 중에 3개만이 열린다. 각각의 방을 조사해서 다리를 놓을 만한 마루바닥과 철봉을 얻으면 다리를 놓을 수 있다. 또 6번 방에는 탄창이 있으므로 꼭 조사해야 한다. 철봉을 얻는 방에서는 미리가 썼던 리포트를 읽을 수 있는데 그것은 크론의 기억을 지운 후 바이러스를 투입하여 생체병기 실험을 한다는 무서운 내용이다. 그리고 이 방에선 호신용품인 스탄건(スタンガン)을 얻어야 한다. 다리가 끊어진 곳에 가서 철봉과 마루바닥을 사용하면 미리가 건너 올 수 있다.

이벤트가 지난 후 마루바닥을 얻은 곳으로 가면 지하로 갈 수 있다. 지하를 다니다 보면 들어갈 수 없던 방을 갈 수 있는데 이 방들에서 버너와 광디스크를 얻어야 한다. 이곳에 막힌 곳이 한군데 있는데 나중에 렌치로 열어야 한다.

버너를 얻고 난 후에는 조금 전 바닥에 떨어진 카드 키가 있는 곳으로 가서 버너를 사용하면 바닥을 잘라내어 내려갈 수 있다. 카드키를 얻은 후 조금 진행하면 갑자기 라즈가 변해버린다. 미리는 변해버린 라즈를 피해 메디컬 룸(약품 보관실)으로 도망치지만 라즈는 그곳까지 따라오고 미리는 스탄건을 이용해 라즈를 기절시킨다. 미리는 라즈의 바이러스를 없애 주고 둘을 감시하던 사나이는 라즈가 완성체인 것을 알지만 그것을 부정해 버린다. 완전히 치료된 라즈는 다시 미리와 함께 모험을 시작한다.

레이저는 왼편에 있는 패스워드 장치에 패스워드를 입력하면 사라진다

이 마루조각을 치우면 지하로가 나타난다

미리가 쓴 바이러스에 대한 리포트

철봉과 마루조각으로 다리를 놓자

찢어진 노트를 두번 조사하면 광 디스크를 얻을 수 있다

완전히 괴물로 변해버린 라즈

미리의 비밀

문을 열고 나간 뒤 방을 조사하면 렌치를 얻을 수 있다. 이것으로 아까 지하의 막힌 곳을 열면 또 다른 방으로 갈 수 있다. 바닥을 조심하면서 건너편으로 가면 방이 나오는데 바닥이 없기 때문에 진행이 불가능하다.

여기서 옷장을 밀어서 바닥을 만든 후에 자료실로 들어간다. 자료실 왼쪽에는 탄창이 있으므로 꼭 찾는다. 자료실 중앙에는 스롯이 있는데 이곳에 광 디스크를 사용하면 지진시에 일어났던 일과 연구원들 간의 다툼등을 볼 수 있다. 기록을 본 후 미리가 자신이 죽은 미리의 크론이며 살아있을 때의 기억만이 남아 있다고 한다.

이야기를 하던 중에 갑자기 계속해서 둘의 행동을 지켜보던 사나이가 나타나서 미리에게 라즈를 버리고 오라고 하지만 미리는 그것을 거부한다. 이에 분노한 사나이는 직접 나서서 미리를 데려오기로 마음먹는다. 이후 다시 통로로 나가면 열리지 않던 문이 열리게 된다. 작업 준비실을 지나 동굴을 통해 동굴호수까지 가서 작업 준비실의 작업복을 조사하면 탄창을 얻을 수 있다. 이 도중에 쓰레기 소각 시설을 발견할 수 있는데 앞아서 두번 조사하면 탄창을 얻을 수 있다.

호수가 있는 곳에는 호버 크래프트가 있는데 배터리가 떨어져서 움직이지 못한다. 여기서 빈 배터리를 얻은 후에 격납고로 간다. 격납고로 가면 또 갑자기 적이 나타나는데 이젠 적들도 상당히 강해진다. 적을 물리친 후 왼쪽의 호버선을 조사하면 충전된 배터리를 얻을 수 있다. 충전된 배터리를 호수가의 호버 선에 사용하면 앞으로 진행할 수 있다. 호버선 조정 장면에선 좌우로 돌을 피하고 위기시에는 가버튼으로 뛰어 넘으면 된다. 끝부분에 배터리가 다 떨어져서 간신히 탈출하게 된다.

문을 나서면 또 적이 나타난다. 이녀석을 물리치고 엘리베이터까지 가면 자동진행이다. 갑자기 뒤에서 습격한 괴물과 엘리베이터를 타고 온 사나이에게 당한 라즈는 그자리에서 기절하게 된다.

이곳에 렌치(나사를 돌리는 공구)를 찾아낸다

밀어서 바닥을 만들어야 한다

이곳에도 탄창이 있다

최종 결말

괴사나이에게 습격당한 후 라즈는 미리를 찾기 위해 1층으로 올라간다.

계속 일방통행 길을 따라가면 왼쪽에 방이 나오는데 그곳에는 연구원들이 죽어 있다. 연구원들을 조사하면 신분증과 탄창을 찾을 수 있으며 테이블 아래에는 긴급 스프레이도 있다. 방에서 나와 앞으로 가면 가이드 로보트가 있는데 신분 미확인 때문에 안으로 들여보내주지 않는다.

여기서 아까 얻은 신분증을 사용하면 들어갈 수 있다. 방으로 들어가면 미리가 누워있고 사나이가 총을 들고 서 있다. 사나이는 미리를 죽기 이전의 미리라고 착각하고 있다. 그러면서 자신의 모습을 라즈에게 보여주는데 놀랍게도 라즈 자신이었다. 즉 플레이어는 연구원 라즈의 머리카락으로 만들어진 클론이었던 것이다. 진짜 라즈가 총으로 주인공을 죽이려 하자 미리가 깨어나서 그것을 저지한다. 그리고 이전의 미리는 죽었으며 자신은 새로운 미리일 뿐이라고 한다. 화가 난 라즈는 자신의 크론을 죽이려 하지만 지진으로 총을 떨어뜨리고 자신을 억제하지 못한 채 변신하게 된다. 라즈는 이번 생체병기 실험의 완성체였던 것이다.

변신 후 첫 번째 전투를 하게 되는데 라즈는 보통 괴물과는 달리 빠르고 머리도 좋기 때문에 매우 잘 싸운다. 총으로 40발 정도를 맞추면 이길 수 있다. 라즈가 쓰러진 후 중앙컴퓨터인 제우스에게 도어를 열어달라고 하지만 열어주지 않는다. 이때 삐뽀에게서 얻은 메모리 칩을 사용하면 삐뽀가 제우스에게 거짓 정보를 주어서 문을 열게 해준다. 문이 열리면 엘리베이터를 타고 지상으로 올라오는데 갑자기 아래에서 괴물 라즈가 또다시 나타난다. 여기선 자동으로 해치워준다. 엘리베이터에서 내린 뒤 비행기의 콕피트를 조사하면 뒤에서 다시 괴물 라즈가 나타나는데 미리는 비행기에 타고 라즈만 싸우게 된다. 이번에도 남은 탄환을 모두 사용하여 쓰러뜨려야 한다. 에너지가 떨어지면 빨리 긴급 스프레이로 회복해야 한다. 두번째로 괴물 라즈를 쓰러뜨려도 그는 다시 나타나는데 여기서 엔진 분사구를 본 라즈는 그를 그곳으로 유인해서 죽이고 라즈와 미리는 비행기로 탈출하게 되면서 대망의 막이 내려진다.

충전된 배터리를 얻어야 한다

이곳에서 신분증을 사용하면 통과시켜 준다

괴물로 변하는 진짜 라즈

제우스에게 삐뽀의 메모리 칩을 사용하면 문이 열린다

엔진 분사구로 끌어들여 죽여야 한다

토발No.1 3개의 에피소드에 도전한다!

레벨이 낮은 순으로 클리어하자!

모두 다섯개의 던전으로 이루어져 있는 퀘스트 모드. 그러나 모두 자신의 마음대로 들어갈 수 있는 것은 아니다. 최초에는 연습용의 [프랙티스 모드]를 클리어할 필요가 있다. 그후에 에피소드 1~3의 순으로 진행하자. 던전 탐험의 방법을 익힌 후에 진짜 모험을 시작하는 것이다.

퀘스트 모드 엔트리 플로어 맵

에피소드1 프랙티스 애피소드2
에피소드3 우단의 던전

이런 순으로 진행하자!

프랙티스 모드 레벨*
에피소드1 레벨**
에피소드2 레벨***
에피소드3 레벨****
3개를 완전 공략!

에피소드1 : 레벨**

『몰모란원석』을 발견하자!

: 조금 긴 프랙티스 모드라고 생각하면 쉽게 통과할 수 있다!

모두 4개의 층으로 나뉘어져 있는 던전이지만 대부분 일직선으로 이루어진 길을 지나치게 된다. 포인트는 스위치와 배리어의 위치관계. 이것들만 해결되면 문제없이 클리어할 수 있다.

B1F

몬스터 : 퍼페트

목재인형 몬스터. 특별히 위력있는 기술을 사용하지는 않지만 접근하면 붙잡아서 연타공격을 한다. 우선 하단을 시작으로 상단이나 중단을 공격하자.

체력이 낮아 타격계 2~3발 정도면 쓰러뜨릴 수 있다. 츄지라면 다리걸기에서 호개로 연결시켜 공격하자

몬스터 : 굴

땅속에 사는 저급요마. 긴 팔을 이용한 상단공격이 특기로 잡기를 이용한 타격기도 사용한다. 상,중단의 연속기로 견제하고 다리걸기 등의 하단공격을 중심으로 공격하자

식풍계의 연속기로 선제공격을 가하고 다리걸기로 쓰러뜨리자! 이 패턴으로 충분히 상대할 수 있는 적이다

B2F

트랩 :

스위치는 다른 층에 있다!

지하 2층에는 두군데에 배리어가 있다. 단, 해제하기 위한 스위치는 같은 층에 존재하지 않는다. 먼저 스위치를 찾도록 하자

B3F

트랩 :

바위의 움직임을 보고 검을 피하자

검과 바위의 두가지 트랩이 기다리고 있다. 바위가 통로에 없는 것을 확인한 뒤 검의 옆을 전속력으로 지나치자

트랩 :

쥐를 피하고 싶다면 점프

중앙의 방을 통과하지 않고 쥐를 피하고 싶다면 구멍을 점프로 뛰어넘자

몬스터 : 매트 마우스

거대하고 흉폭한 쥐. 체력이 굴의 3배에 달하고 공격력이 높다. 상단과 하단으로 견제하고 중단이나 던지기로 대처하자.

자주 잡으러 오기 때문에 반격의 기회가 많다. 주저말고 집어 던지자

B4F

보스 : 노크

거대한 몸과 괴력이 자랑인 괴인! 토너먼트 때와 마찬가지로 상단의 연발로 몰아부처 링 아웃을 노리며 공격해 온다. 때문에 하단이 무방비 상태가 되므로 다리걸기를 사용한 뒤 상,중단의 연속기로 공격하면 쉽다.

쓰러지지는 안더라도 「연천축」 등의 상단기술로 간단히 다운시킬 수 있다

GET! :

거대 몰모란을 발견!

노크를 쓰러뜨린 후에 더욱 안쪽으로 들어가면 본적도 없는 사이즈의 몰모란이 있다. 이것을 집으면 에피소드1은 끝이다

에피소드2 : 레벨***

『만모스의 고기』를 확보하자!!

하이 점프로 함정을 피하고 길을 만들어가자!

총 5층의 넓이를 가진 던전. 단순히 넓은 것만이 아니라 지하 2층처럼 하이 점프를 구사하지 않으면 절대 통과할 수 없는 구조로 되어 있다. 또한 하이 점프로 피하지 않으면 데미지를 입는 함정도 있다.

B1F

몬스터 : 오안네스

지하에 살고 있는 반어인. 체력은 높지 않지만 갑자기 잡기를 넣는등 강력한 공격을 해온다. 또한 B2F에서 등장하는 녀석은 이 녀석보다 더욱 강력하다.

비교적 가드는 튼튼하기 때문에 타격계보다는 던지기 기술이 더욱 좋다

트랩 : 달리면서 점프!

세군데에 있는 둥근 무늬 중에 클리어할 필요가 있는 것은 맵의 아래쪽에 있는 것뿐. 이곳에 다가섰다면 대시를 사용해 하이 점프로 건너가자.

바닥을 뛰어 넘을 때처럼 같은 요령으로 타이밍 좋게 점프하는 것이 데미지를 입지 않는 요령

B3F

MOVE! :

여기에서 하이 점프로 진행하자!

맵에서 한 블럭 정도 잘려져 있는 곳에 한해서는 하이 점프로 이동이 가능하다

B3F

MOVE! :

엘리베이터 투성이의 바닥

하이 점프로 이동하면 8개의 엘리베이터가! 한개씩 내려가서 확인해 보는것이 좋다

TRAP! :

있는 힘껏 달려라!

내려간 순간! 정면에서 바위가 굴러온다. 이때 당황하지 말고 벽에 붙어서 전력질주를 하자

몬스터 : 레드 프로그

거대화된 개구리이지만 겉보기와는 달리 강적이다. 가드도 단단하며 던지기 기술까지 사용하는 캐릭터이다.

타격기 중심이라면 곧 잡혀버리고 만다. 펀치를 찬스로 바꾸자!

B4F

GET! :

아이템 투성이인 방

포션과 빵이 바닥의 이곳저곳에 널려있는 방이다. 포션의 대다수 효과를 확인할 수 있으며 회복효과가 있는 것은 몇개 가지고 가자.

우선 포션은 하나씩 시험삼아 사용해 보자

GET! :

하트는 여기밖에 없다!

일직선 길이 계속되어 간단해 보이지만 도중에 다섯번이나 싸우지 않으면 안된다. 하지만 그 끝에는 귀중한 하트가 떨어져 있다. 무리를 해서라도 손에 넣도록 하자.

에피소드2에서는 단 하나밖에 없는 귀중한 아트! 이후의 싸움에 대비해서 길을 돌아가는 한이 있더라도 꼭 손에 넣자

통로에는 몬스터가 기다리고 있다. 그중에 4마리가 퍼패트이고 한마리가 굴이다. 강적은 아니지만 방심하지 말도록 하자

B5F

몬스터 : 스몰 만모스

최종 플로어를 지키는 만모스 군단의 일원. 만모스라고 해도 코를 사용하는 것이 아니라 타격기와 던지기를 혼용해서 덤벼온다.

잡히게 된다면 곧바로 되잡기를 사용하자. 다리걸기를 사용하는 것도 효과적이다

몬스터 : 자이언트 맘모스

만모스 군단 최후의 히든 카드. 체력적으로는 앞의 두마리와 다름없지만 일발의 위력이 상당히 강하다. 가드를 단단히 하고 상,중단의 연속기를 사용하자.

공격력만이 아니라 방어력도 상당히 높다. 이쪽도 한발의 위력이 강력한 연속기로 대응하자

몬스터 :빅 맘모스

만모스 군단의 이인자. 체력이나 공격력 모두 스몰 만모스와 차이가 없지만 던지기 공격에 능숙하다.

잡으러 다가설 때에 상단 연속기를 사용하자

보스 : 무후

토너먼트 모드에서도 손발이 길어서 곤란했던 상대. 역시 상,중단의 연속기를 사용해 오기 때문에 가드하지 않으면 일방적으로 공격당하게 된다. 상단에는 하단, 하단에는 중단의 연속기로 대항하자.

하단을 가드한 후에 상단을 연발! 곧바로 가드하고 다음 공격에 대비하자

GET! :

만모스의 고기는 여기에!

무후를 쓰러뜨리면 만모스의 고기를 손에 넣을 수 있다. 어째서 우단은 이런 걸 얻으려고 했던 것일까?

혹시 던전내에서 발견되는 고기는 이것을 요리한 것일까?

토발 No.1

에피소드3 : 레벨****

「슈퍼 몰모란」을 찾아내자!

: 3개의 스위치를 누르지 않으면 최종 플로어에 갈 수 없다!

모두 8층으로 구성된 깊은 던전. 지하 1층에는 아래로의 루트가 4개 있고 8층까지 내려갈 수 있는 것은 단 1개. 또한 그 루트는 3개의 스위치를 누르지 않으면 통과할 수 없는 배리어가 있다. 우선은 지하 2~4층을 조사하도록 하자.

B1F

MOVE! :

B5F로 한번에 떨어진다!

3개의 배리어를 해제하고 바로 앞의 적을 쓰러뜨리지 못했다면 접근할 수 없다. 구멍에 떨어지면 지하 5층으로 가게 되지만 클리어할 때까지 탈출이 불가능하다

TRAP! :

3개의 배리어를 해제!

스타트 지점의 바로 뒤에 있는 배리어는 3중으로 되어 있는 강력한 것. 이것을 해제하는 것이 최초의 목적이 된다.

배리어가 3개 있다는 것은 당연히 스위치도 3개가 있다는 사실. 다른 플로어를 철저하게 조사해 보자

B2F

GET! :

배리어 해제 후에 얻자!

3마리의 적을 쓰러뜨려 배리어를 해제한 후에라면 하트를 얻을 수 있다. 이후의 보험이라 생각하고 반드시 얻도록 하자

B3F

GET! :

멀리 돌더라도 반드시 입수하자!

발판위의 열쇠는 스위치를 누르기 위해선 필요하다. 하이 점프로 이동한 뒤 앉아서 화살을 피하자

MOVE! :

벽을 통과하자!

벽에 가로막힌 것처럼 보이지만 지도에 벽따위 없다! 침입자를 혼란시키기 위한 트랩이다

GET! :

대각선 방향으로 점프!

집을 수 없을 것처럼 보이는 하트. 그러나 대각선으로 하이 점프를 하면 집을 수 있다! 단, 검에 의한 데미지는 감소해야만 한다

B4F

TRAP! :

열쇠를 입수한 다음에 가자!

검의 안쪽으로 들어가면 문을 발견할 수 있다. 물론 열쇠를 입수하지 않으면 열수 없다

몬스터 : 만모스

플로어의 한가운데에서 진행을 방해하는 녀석! 대쉬후 타격이나 다리걸기를 사용하거나 상단 연속기를 사용하자

B5F

MOVE! :

B7F까지 일직선!

바닥의 화살표 방향에 있는 구멍. 여기가 최종 플로어로의 유일한 길이다. 하이 점프로 뛰어들자!

GET! :

아이템이 가득하다!

던전으로는 밝고 넓은 지하 5층. 내려가 봐서 놀랄만한 것이 가득한 몰모란과 아이템들이다. 마지막 보급장소가 되기 때문에 유용하게 사용하자!

주위의 블럭으로 이동한다. 1블럭마다 빵과 포션이 놓여져 있다

필요한 것만 확보하고 필요없는 것은 던져 버리자

GET! :

최후의 상점을 사용하자

몰모란이 충분히 있다면 물건을 사고 그렇지 않다면 다른 것을 팔아서라도 필요한 것을 구입하자.

회복용은 물론 능력 상승 아이템이 필요한 때이다

B6F

몬스터! : 블루 몰모리안

에피소드 1의 최초에 등장하는 놈과 동일하다. 피하는 것도 가능하기 때문에 굳이 쓰러뜨릴 필요는 없지만 한번 쓰러뜨리면 5몰모란을 얻을 수 있다. 돈을 많이 모으고 싶다면 되도록 많이 쓰러뜨리자.

쓰러뜨릴 때마다 다른 상대가 등장! 전부 9마리가 나타나므로 남김없이 쓰러뜨리면 45몰모란을 얻을 수 있다

엘리베이터로 내려가면 갑자기 나타난다. 그대로 달려서 도망갈 수도 있지만 찬스를 그냥 놓치면 아깝지 않을까?

B7F

몬스터 :

강력함이 다르다!

체력이 1.5배가 됐다! 더욱이 가드도 튼튼하며 공격력도 올라가 있다

체력의 상승보다도 공격변화의 패턴이 다양하다. 공격력보다 가드가 튼튼한게 상당히 신경쓰인다

MOVE! :

정확한 루트는 왼쪽위다!

8층으로의 엘리베이터는 4군데. 하지만 목표로 하는 슈퍼 몰모란이 있는 방은 그중에 하나뿐. 올바른 루트로 들어가면 4번 싸우게 된다.

잘못해서 왼쪽위로 들어가면 노크나 무후 등의 보스들과 싸우게 된다

GET! :

슈퍼 몰모란이다!

우단에게 이기면 안쪽에 있는 슈퍼 몰모란을 입수할 수 있다. 이것으로 대회와 함께 플레이어의 더블 우승이 결정되게 된다

B8F

보스 : 우단

대회는 물론 퀘스트 모드의 최종 보스도 역시 우단이다. 중단과 하단에 공격이 집중되기 때문에 가드를 확실히 하고 다리걸기로 틈을 만들자!

체력이 대단히 높다! 하트가 하나라도 없으면 상당히 어려운 상대가 될 것이다

스노크

반자이 어퍼	일어나며 중단
빅 펀치	←상단
비시바시 펀치	상단, 상단
스노크 펀치	→하단, 중단
크레이지 스핀	→하단, 상단, 중단
그랜드황	→하단, 하단
파투	상대방을 잡아당기며 던지기
자이언트 스윙	상대방을 밀며⇐던지기
대외예	→⇒던지기
D.D.T	←⇐던지기

우단

후리트 킥	강한 상단공격, 중단
후리트로 킥	강한 상단공격, 하단
자이언트 밴	→상단 상단
키디돌	←상단
슬리피 킥	→→하단 또는 달리며 하단
드롭 킥	달리며 중단 또는 ←←중단
자이로그트리외2	→중단 ←
리버스 솔트	일어나며 →중단, 중단
하니 댄스	→→중단 중단
크로우치 태클	←←하단
크로우 미라쥬	M스핀 후 ↑ 또는 ↓
미라쥬 슬립	M스핀 또는 크로우M을 시작할 때 중단 하단
래빗 스탬프	일어나며 ←중단
자이언트 스윙	상대방을 밀며 ⇐던지기
휠힙스루	→⇒던지기
D.D.T	←⇐던지기

무후

호네트 킥	→하단, 중단
버터플라이 댄스	←상단, 상단, 상단, 상단
비틀 킥	←중단, 중단, 중단
스카라베	상대방 뒤에서 중단
겐고로 다이브	달리며 하단
컴배트 워프	겐고로 다이브 중 ←
인섹터	←←중단
맨디스 콤보	상단, 상단, 상단
타이거 드라이버	가드 중단
파투	상대방을 잡아당기며 던지기
대외예	→⇒던지기
D.D.T	←⇐던지기

토리야마 로보

비시바시 펀치	상단, 상단, 상단
비시바시 붐	상단, 상단, 중단
붐부웅	중단, 중단
붕부웅	강한 상단공격, 중단
디잇	←상단
아마토리 스크류	일어나며 중단
흠흠	←중단, 중단
흐음	→중단
파투	상대방을 잡아당기며 던지기
휠립 스루	상대방을 밀며 ⇐던지기
대외예	→⇒던지기
D.D.T	←⇐던지기

우단의 던전에서밖에 구할 수 없는 아이템

토발 No.1

에피소드 1~3까지는 대부분이 회복용이나 능력 파워 업용 아이템밖에 없었던 우단의 던전에서 그 이외에도 탐색을 도와주는 아이템을 입수할 수 있다.

대부분의 플로어에서 아이템을 취득할 수 있지만 다만 옵션을 사용할 때는 지금까지 이상으로 주의가 필요하다.

천칭과 고기로 파워 업

통상시 사용에서는 2업한다

2종류의 고기는 먹으면 공격력과 방어력을 올릴 수 있으며 천칭을 가지고 있으면 능력치가 올라간다.

천칭을 가지고 사용하면 4업!옵션에서도 2배가 된다

각 에피소드를 클리어한 후 셀렉트 화면을 체크하자!

셀렉트 화면에서 커서를 가장 좌측이나 우측에 맞춰서 더 옆쪽으로 이동시키면 선택할 수 있다.

데모 화면을 연구해 다음 전투를 준비하자!

스위치를 넣으면 나오는 데모 화면. 게임 오버가 된 후와 조금 상황이 다르다.

게임 오버가 됐을 때도 바로 다시 스타트나 리셋하지 말고 그냥 기다리면 플레이어를 쓰러뜨린 상대가 데모 화면에 나타난다. 여기에서 상대의 행동패턴이나 유효한 공격 방법 등을 체크할 수 있다.

소프트 발매 리스트

同 : 국내 동시 발매 게임
國 : 국산 개발 게임
★ : 챔프 기대작 표시

게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'96년 9월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	9/13	실황 파워 프로레스링 '96	코나미	7,980엔
SFC	9/20	위저드리 외전4	아스키	미 정
SFC	9/20	매지컬 드롭2	데이타이스트	7,800엔
SFC	9/27	몬스타니아	팩 인 비디오	7,800엔
SFC	★ 9/하순	스트리트 파이터 ZERO2	캡콤	7,800엔
PS	9/ 6	빅토리 존2	SCE	5,800엔
PS	9/13	천지무용! 등교무용	엑싱 엔터테인먼트	6,800엔
PS	9/13	보톰 오브 더 나인스-메이저 리그 히어로즈	코나미	5,800엔
PS	9/13	윙 커맨더3	E.A. 빅터	7,800엔
PS	9/20	데스 윙	사이버테크 디자인	5,800엔
PS	9/27	웨딩 피치	KSS	5,800엔
PS	9/27	킹 오브 복싱	빅터 엔터테인먼트	5,800엔
PS	9/하순	소닉 윙즈 스페셜	미디어 퀘스트	6,800엔
PS	9/하순	리턴 투 조크	반다이 비주얼	6,800엔
PS	9/하순	히로인 드림	맵 저팬	6,800엔
PS	9/예정	여신이문록 - 페르소나	아트라스	6,800엔
PS	9/예정	버철 비룡의 권	컬쳐 브레인	5,800엔
PS	9/예정	메가튜도 2096	반프레스토	5,800엔
PS	9/예정	빅 허트 베이스 볼	어클레임 저팬	5,800엔
PS	9/예정	라이즈 오브 더 로보트2	어클레임 저팬	5,800엔
PS	9/예정	이투신전	타카라	5,800엔
PS	9/예정	DEEP SEA ADVENTURE	타카라	6,800엔
PS	9/예정	전설의 오거 배틀	아트딩크	5,800엔
PS	9/예정	3D 슈팅액션 코브라 더 사이코 건	타카라	5,800엔
SS	9/ 6	천지를 먹다2-적벽대전	캡콤	5,800엔
SS	9/13	랑그리사Ⅲ-스페셜 패키지	메사이야	6,200엔
SS	9/13	폴리스 너츠	코나미	6,800엔
SS	9/13	울트라맨 도감	강담사	6,800엔
SS	9/14	스트리트 파이터 ZERO2	캡콤	5,800엔
SS	9/20	스타 화이터 3000	이미지니어	6,800엔
SS	9/27	두근두근 메모리얼-대전 퍼즐	코나미	5,800엔
SS	9/하순	기동전사 건담 외전1	반다이	4,800엔
SS	9/예정	사크라 대전	세가	미 정
SS	9/예정	이터널 멜로디	미디어 웍스	5,800엔
SS	9/예정	아이언 맨	어클레임 저팬	5,800엔
SS	9/예정	강철영역	테크노 소프트	5,800엔
SS	9/예정	액추어 사커	나그자트	5,800엔
SS	9/예정	동경 입신출세전	나그자트	5,800엔
SS	9/예정	삼국지5	코에이	9,800엔
SS	9/예정	투신전USA	타카라	5,800엔
SS	9/예정	선더포스 골프 팩1	테크노 소프트	4,800엔
SS	9/예정	전설의 오거 배틀	리버힐 소프트	5,800엔
N64	9/중순	Cu.On.Pa	T&E 소프트	미 정
N64	9/예정	웨이브 레이스64	닌텐도	9,800엔
NEO GEO CD	9/하순	진설 사무라이 스피리츠 무사도열전	SNK	8,800엔
NEO GEO CD	9/예정	초철 브리킹거	자울스	6,800엔
NEO GEO CD	9/예정	닌자 마스터즈	ADK	미 정
NEO GEO CD	★ 9/예정	더 킹 오브 파이터즈 '96	SNK	미 정
GB	9/예정	이상한 던전 떠돌이 시렌GB	춘 소프트	3,900엔
GB	9/예정	버철 비룡의 권	컬처 브레인	미 정

'96년 10월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	10/ 4	마블 슈퍼 히어로즈 워 오브 더 잼	캡콤	7,800엔
PS	10/ 4	스펙트럴 타워	아이디어 팩토리	5,800엔
PS	10/ 4	FINALIST	가가 커뮤니케이션	5,800엔
PS	10/ 4	수호전-천명의 맹세	코에이	5,800엔
PS	10/ 4	위닝 포스트2	코에이	6,800엔
PS	10/23	건웝	미디어 퀘스트	5,800엔
PS	10/25	반달 하트-잃어버린 고대문명	코나미	5,800엔
PS	10/예정	브레인 데드 13	코코넛 저팬	미 정
PS	10/예정	와일드 암즈	SCE	5,800엔
PS	10/예정	시뮬레이션즈	소프트뱅크	5,800엔
PS	10/예정	크리스컹크	비지트	5,800엔
PS	10/예정	사이킥 포스	타이토	5,800엔
PS	10/예정	레벨 어설트2	BBS	5,800엔
SS	10/ 4	위닝 포스트2	코에이	6,800엔
SS	10/ 4	카오스 콘트롤 리믹스	버진 인터랙티브	4,800엔
SS	10/25	마스터 오브 몬스터즈	도시바EMI	6,800엔
SS	10예정	브레인 데드13	코코너츠 저팬	미 정
SS	10/예정	선더 포스 골드 팩2	테크노 소프트	4,800엔
SS	10/예정	괴도 세인트 텔	토미	6,800엔
N64	10/예정	스타워즈 - 섀도우 오브 엠파이어	닌텐도	9,800엔
N64	10/예정	테트리스 피어	닌텐도	9,800엔

'96년 11월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	11/예정	동급생2	반프레스토	7,980엔
SFC	11/예정	드래곤 나이트4	반프레스토	7,800엔
PS	11/ 1	루루	동북신사	4,800엔
PS	11/ 1	아크 더 래드2	SCE	5,800엔
PS	11/ 1	X-COM 미지의 침략자	미디어 퀘스트	5,800엔
PS	11/15	슈퍼 테크닉 챌린지	미디어 퀘스트	5,800엔
PS	11/예정	김전일 소년의 사건부	강담사	5,800엔
PS	11/예정	벨트로거9	겐키	미 정
PS	11/예정	블루 포레스트이야기	라이트 스탭	미 정
PS	11/예정	신일본 프로레슬링-투혼열전2	토미	5,800엔
PS	11/예정	이터널 멜로디	미디어 웍스	미 정
PS	11/예정	웜즈	아이맥스	5,800엔
SS	11/ 1	루루	세가	4,800엔
SS	11/예정	대운동회	인크리멘트 P	미 정
SS	11/예정	중장기병 레이노스2	메사이야	미 정
SS	11/예정	웜즈	아이맥스	5,800엔
N64	★ 11/예정	마리오 카트64	닌텐도	9,800엔
N64	11/예정	골든아이 007	닌텐도	9,800엔
N64	11/예정	보디 하베스트	닌텐도	9,800엔
N64	11/예정	블라스트 콥스	닌텐도	9,800엔

발매 미정 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC		위닝 포스트2	코에이	9,800엔
SFC		SFC 드래곤 퀘스트	에닉스	미 정
SFC		피노키오	캡콤	미 정
PS		탑건	미디어 퀘스트	5,800엔
PS	★	파이널 판타지7	스퀘어	5,800엔
PS		파이널 판타지 택틱스	스퀘어	5,800엔
PS		사가 프론티어	스퀘어	미 정
PS		저버	스퀘어	미 정
PS		부시도 블레이드	스퀘어	미 정
PS		공포신문	유타카	5,800엔
PS		다크 포스	BBS	5,800엔
PS		카오스 콘트롤	버진 인터랙티브	3,800엔
PS		크론즈 게이트	SCE	6,800엔
PS		결혼	소학관 프로덕션	6,800엔
PS		록맨8	캡콤	미 정
PS		아루남의 날개	라이트 스탭	미 정
PS		PAL-신견전설	동북신사	6,800엔
PS		공각기동대 GHOST in the SHELL	SCE	미 정
PS		진설 사무라이 스피리츠 무사도 열전	SNK	미 정
PS	★	제로 디바이드2	줌	미 정
PS		레이맨2	UBI소프트	미 정
PS		아파치	가스토	미 정
PS		RPG쯔꾸르	아스키	미 정
PS		아레나	소프트뱅크	미 정
PS		록맨X4	캡콤	미 정
SS		에너미 제로	와프	6,800엔
SS		파이터즈 스워즈	SNK	미 정
SS		루나 실버스토리	카도가와서점	6,800엔
SS		슈퍼 팡 콜렉션	캡콤	5,800엔
SS		에어즈 어드벤처	게임스튜디오	미 정
SS		미소녀 전사 세라문 슈퍼S	엔젤	미 정
SS		택틱스 오거	리버힐 소프트	미 정
SS		은하영웅전설	덕간서점	미 정
SS		기동전사 건담 외전2	반다이	미 정
SS		스쿨 팡 -공아외전	데이타이스트	미 정
SS		J리그 사커 '96	테크모	미 정
SS		천외마경 제 4의 묵시록	허드슨	미 정
SS		진설 사무라이 스피리츠 무사도열전	SNK	미 정
SS		드래곤 나이트	엘프	미 정
SS		기동전사 건담 외전3	반다이	미 정
SS		쿼바디스2	그램스	미 정
SS		데이토나USA-서키트 에디션	세가	미 정
SS		세가 랠리 챔피언 쉽 플러스	세가	미 정
SS		3D 슈팅액션 코브라 더 사이코 건	타카라	5,800엔
SS		레이맨2	UBI소프트	미 정
SS		오버 드라이빙DX	E.A.빅터	5,800엔
SS		노바스톰	빅터 엔터테인먼트	미 정
SS		가디안 포스	석세스	미 정
SS		판타지어스	세가	미 정
SS		아레나	소프트 뱅크	미 정
SS		현대대전략 스트라이크	시스템 소프트	미 정
SS		마스터 오브 몬스터즈	도시바EMI	미 정
SS		매직 카페트	E.A. 빅터	미 정
SS	★	전뇌전기 버철 온	세가	미 정
SS		마블 슈퍼히어로즈	캡콤	미 정
SS		록맨X4	캡콤	미 정
SS		X-JAPAN2	세가	미 정
SS	★	버철 캅2	세가	미 정
SS		소닉 더 파이터즈	세가	미 정
SS		더 킹 오브 파이터즈 '96	SNK	미 정
N64		원더 프로젝트 J2	에닉스	미 정
N64		미션 임파서블	오션	미 정
N64		모탈 컴배트 트릴로지	윌리엄즈	미 정
N64		프리크 보이	버진 인터랙티브	미 정
N64		카멜레온 키드	일본 시스템 서플라이	미 정
N64		요시 아일랜드64	닌텐도	미 정
N64		마더3	할 연구소	미 정
N64		블레이드 앤드 배럴	켐코	미 정
N64		로보테크 크리스탈 드림즈	게임테크	미 정
N64		김전일 소년의 사건부	허드슨	미 정
N64		크루징 USA	레어	미 정
N64		웨인 그레츠키의 3D 하키	타임워너 인터랙티브	미 정
N64		튜록	어클레임	미 정
N64		킬러 인스팅트2	레어	미 정
N64		탑건	스펙트럼 홀로바이트	미 정
N64		다이너마이트 사커	이미지니어	미 정
N64		초공간나이트 프로야구 킹	이미지니어	미 정
N64		멀티 레이싱	이미지니어	미 정
N64		베이스 볼(가칭)	코나미	미 정
N64		봄버맨64	허드슨	미 정
N64		도라에몽	에폭사	미 정
N64		사커(가칭)	코나미	미 정
N64		골프(가칭)	코나미	미 정
N64		고에몽 어드벤처	코나미	미 정
N64		슈퍼 파워리그64	허드슨	미 정
N64		스타폭스64	닌텐도	미 정
N64		비기부기	엔젤 스튜디오/닌텐도	미 정
N64	★	슈퍼 마리오RPG2	닌텐도	미 정
N64	★	젤다의 전설64	닌텐도	미 정
N64		크리에이션	소프트 크리에이션	미 정
3DO		드래곤 로어	멀티 소프트	미 정
3DO		라이즈 오브 더 로보트	멀티 소프트	8,800엔
NEO GEO		네오 Mr.DO	비스코	미 정
NEOGEO CD		네오 액션 게임	허드슨	미 정

▪SFC : 슈퍼컴보이 ▪MD : 슈퍼 알라딘보이 ▪GB : 미니컴보이 ▪SS : 새턴
▪NEOGEO : 네오지오 ▪PS : 플레이스테이션 ▪N64 : 닌텐도64

게임챔프 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용이나 갯수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

※게임챔프 과월호 및 제우미디어가 발행하는 모든 단행본 구입은 용산터미널상가 내 신진컴퓨터서적 전화: 02-714-7942

서울지역		일산 대일총판	0344-977-4428	울산 중앙	0522-73-7220
강남 영동사	554-3784	여수 남강서적	02-974-0485	진주 샘터	0591-55-3991
강동 도서	471-2044	안산 문일서적	0345-82-2572	충무 동아일보	0557-43-5785
구로 대명사	802-7199	안양 성심사	0343-85-2984	충북 지역	
도봉 샘터사	983-3900	의정부 회룡도서	0351-876-6304	제천 경북	0443-2-3816
동대문 지산	245-3686	평택 경기문고	0333-53-0524	청주 샘터서적	0431-55-0264
용산 마포 진명사	712-5824	부산 지역		충주 문학사	0441-847-2819
서초 금비	534-9075	김해 북부사	051-895-4841	충남 지역	
송파 강화사	416-5101	부산(남구)조선	051-756-2727	논산 백제도서	0461-32-3156
중구 수송사	272-0803	부산(북구)화목	051-865-0150	대전 청림사	042-632-6799
성동 성지사	457-2891	부산(서구)진흥	051-466-9386	천안 화성서적	0417-551-3073
광명사	809-4594	부산 현대사	051-467-8011	강원 지역	
영등포 광진사	688-2614	경북 지역		강릉 영동서적	0371-645-3361
동작 영우사	816-1788	경주 동화서적	0561-772-4108	삼척 영동사	0397-72-4959
은평 서대문 해진사	357-6045	구미 청운서점	0546-461-7824	속초 동아	0392-32-1555
종로 한일	737-3491	김천 꽃동산	0547-434-5897	원주 남부서적	0371-42-8424
강서 영민도서	697-7995	대구(동구)영남도서	053-423-9193	춘천 경북서점	0361-241-2015
관악구 관악사	823-5121	대구(서구)새문도서	053-421-8958	전남 지역	
경기 지역		상주 제일	0582-535-2377	광주(서구)호남	062-227-3436
인천 영풍사	032-884-0801	안동 종로	0571-53-7575	순천 일광서점	0661-52-4414
인천 중앙도서	032-527-9350	영주 대한	0572-32-8597	여수 대광서적	0662-62-2111
부천 하나	032-663-6467	점촌 동명	0581-555-4672	전북 · 제주 지역	
성남 한성도서	0342-706-0234	포항 예지서점	0562-73-4870	이리 대흥서적	0653-52-3334
수원 홍원도서	0331-41-6300	경남 지역		전주 세림	0652-82-9884
광명 광명사	02-809-4594	마산 태영사	0551-44-7428	제주 광장서점	064-33-7030

96.9 CHAMP GAME CALENDAR

1 SUN	챔프 나오는 날
2 MON	
3 TUE	
4 WED	
5 THU	
6 FRI	
7 SAT	
8 SUN	
9 MON	
10 TUE	
11 WED	
12 THU	
13 FRI	
14 SAT	SS용 스트리트 파이터 제로2
15 SUN	챔프아트 갤러리 버그를 잡아라 마감

THE ANALYSIS OF

[攻殻機動隊]

GHOST IN THE SHELL

96.9 CHAMP GAME CALENDAR

날짜	요일	내용
16	MON	
17	TUE	
18	WED	팡팡스튜디오 금단의 비법 마감
19	THU	
20	FRI	SS용 리얼바우트 아랑전설 PS용 여신이문록 페르소나 PS용 이투신전
21	SAT	
22	SUN	
23	MON	
24	TUE	
25	WED	
26	THU	
27	FRI	SS용 랑그리사† (추석) SS용 사크라대전 N64용 웨이브 레이스64
28	SAT	
29	SUN	
30	MON	PS용 전설의 오거 배틀

夜 야 話 화

30년대 서울 종로의 밤거리
58인의 주먹 그리고 음모
이제 당신이 믿을건 전략과 주먹뿐

예쁜 뺏지를
가까운
멀티씨티에서 찾으세요 !

. 누구도 결과를 예측할수 없는 멀티시나리오.
. 웍크스테이션의 화려한 그래픽.
. 대전게임을 능가하는 16000프레임의 애니메이션.
. 다양한 전략요소의 조화.

◈이제당신을 전략게임의 치밀함과 액션게임의 호쾌함에 초대합니다.

권장사양

1. 장 르 : 전략 액션
2. 기 종 : 486DX 이상
3. 메모리 : RAM 8M 이상
4. 사운드 : MIDI, ADLIB, SOUNDBLASTER
5. 그래픽 : 640모드
6. CD-ROM : 2배속 이상

그래픽 제작환경
H/W : INDIGO HIGH IMPACT2
INDY STUDIO
S/W : POWER ANIMATOR
3D PAINTER
COMPOSER

제 조 원
☎ 248-4713

SiliconGraphics

멀티씨티
발 매 원
☎ 510-7540